

平成 25 年度 卒業論文

ヴァーチャル・アイデンティティの探究  
-- オンラインゲームという仮想世界に生きる人々 --

慶應義塾大学 環境情報学部 環境情報学科  
学籍番号 70746973  
富士村彩花

提出年月日：平成 25 年 01 月 22 日

## 要約

本稿は、ゲームという仮想世界に自らのアイデンティティを見出してしまった人々のその存在を事例として挙げ、分析し、またアディクションという観念からネットゲーム依存について考えるものである。ここでは主にオンラインゲームについて扱い、「オンラインゲームという仮想世界に依存している人々」を対象とする。

アイデンティティ研究や、社会心理学などの分野においては先行研究が多々あるが、そもそもインターネットが世の中に浸透してまだほんの数十年であることから、特にオンラインゲームについての研究歴史は浅い。隣国、韓国ではオンラインゲームの研究が日本よりも進んでいるが、筆者は韓国語を解読する力が乏しく文献を読むに至らなかった。故に本稿は積み残してしまった部分が多く、研究としては未熟である。本題については今後の研究で更なる理解を深め、研究として前進することを目標とする。

第1章では、本研究の概要について記す。

第2章では、オンラインゲームの最も基盤となるインターネットの登場を振り返り、インターネットがどのくらい社会に浸透してきたかについて述べた後、オンラインゲームというものについて説明し、オンラインであることとオフラインであることの違いを明確にする。また2章4節では日本のオンラインゲームの中で最も人気の高いMMORPGという種類を取り上げ、ロールプレイングとは何か、その概要についても説明する。

第3章では、2章で取り上げたMMORPGの魅力を明らかにし、MMORPGに魅了された人々を事例として取り上げ、何が彼らを魅了しているのかについて分析してゆく。またその彼らをオンラインゲームに執着させる要因であると推測するヴァーチャル・アイデンティティの存在について論じる。次にヴァーチャル・アイデンティティを形成する要素の一つ、職業とその役割期待について述べ、問題理解を深める。また章末ではMMORPGの社会性について事例を見ながら考えたいと思う。

第4章では、ネットゲーム依存という症状について、そのメカニズムを科学的側面と精神的側面の両方からアプローチしながら考える。そして次の節でそんな依存状態にある人々がどうしたら依存状態から脱却できるのか、その方法について論じている。

最終章では、筆者自身がネットゲーム依存だったということ、そしてその間の経験を振り返りながら語る。ネットゲームとの出会いから別れまで、全3節の間で書ける事を書き残した。自身がネットゲーム依存から脱却した理由についても述べているので、第4章のことを思い出しながら読んでいただけたらと思う。

## 目次

### 要約

#### 第1章 序

1章1節 研究概要

1章2節 研究背景

#### 第2章 オンライン

2章1節 インターネット社会の誕生

2章2節 オンラインゲーム

2章3節 オンラインとオフライン

2章4節 MMORPG

#### 第3章 仮想世界に生きる

3章1節 MMORPG とその魅力

3章2節 ネットゲームに魅了されし人々

事例1

事例分析1

3章3節 ヴァーチャル・アイデンティティ

3章4節 職業と役割期待

事例2

事例分析2

3章5節 社会としての MMORPG

事例3

#### 第4章 ネットゲーム依存

4章1節 メカニズム

4章2節 彼らがネットゲームを離れる時

#### 第5章 筆者の経験

5章1節 出会いと墮落

5章2節 仮想世界と恋愛

5章3節 私がネトゲを辞めた理由

終わりに

謝辞

参考文献

## 第 1 章 序

### 1 章 1 節 研究概要

本稿は、研究をするに至った背景に加え、近年急速なるインターネット<sup>1</sup>の普及により利用者のアイデンティティ<sup>2</sup>に変化が生じているのではないかという疑問の元にテーマを起し、インターネット社会、中でもネットゲーム<sup>3</sup>という仮想世界の中で生きる人々に焦点を当て、彼らのアイデンティティの所在や実態を明らかにしていくものである。具体的には、インターネット社会の内部に存在しているユーザーのアイデンティティは如何様な物か、また同時にそれはインターネット社会の外部である現実世界(リアルワールド)に存在しているものとどう異なっているのか。そしてそのアイデンティティはどのような要因で形成されているのか。最終的にはネットゲーム依存状態からどうしたら脱却することができるかということについてまでを論じるものである。

### 1 章 2 節 研究背景

一つの理由は、筆者自身がネットゲーム廃人(通称ではネトゲ廃人)であったということだろう。あわや社会復帰ができないかもしれないというところまで墮落した経験からその依存のメカニズムや理由に興味を持ち、ぜひこの分野を研究してみたいと思ったのがきっかけである。またこの分野は特に日本においては依然として未開拓の分野である。多くの人にこのような世界があること、またこのような問題があること、様々なことに触れてほしいと想い、この研究をするに至った。

---

<sup>1</sup> インターネットの登場については第 2 章 1 節にて改めて触れる。

<sup>2</sup> 本研究において用いるアイデンティティの定義は、「私を私たらしめ、一貫性や同一性を与えているものはなにかということへの意識、自己確信。また他者や社会によって承認され、認識される自己の同一性」と定める。

<sup>3</sup> 本研究においてはとりわけ MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)について取り上げる。MMORPG については 3 章 4 節にて触れる。

## 第2章 オンライン

### 2章1節 インターネット社会の誕生

社会は決して平坦ではない。いたるところに散らばり、繋がり、幾重にも折り重なっているものだ。そしてそれはどこにでも存在している。この3次元にも、たとえ2次元でさえもだ。しかしこれは当然といえば当然のことで、社会というものは我々の日常全てにおいて存在し、逆に言うなれば我々は社会の存在なしに生きることができない。我々は常に社会と接して生きて行かなければならないのである。そして近年、新たな社会と呼ばれるべきものが誕生した。それがインターネット社会<sup>4</sup>である。インターネット社会そのものはまだ誕生して間もない。1969年、当初は研究者間の通信手段として誕生したインターネットだが、1988年には商用ネットがアメリカで、1993年に日本で開始された。1990年以降はWWW(World Wide Web)とそれを図示的に閲覧するためのインターネットブラウザが開発され、サービスやコストの低下と共にコンピュータが大量生産されるようになると、瞬く間に一般世間へと浸透していった。総務省発表によるとインターネット利用者数は2010年末時点で9462万人に達しており、これを日本全体の人口割合に換算するとおよそ8割近くの人々がインターネットを利用しているということになる。またその数は年々増加傾向にあり、気がつけば今や我々の生活にとって欠かせない存在となったのである。インターネットは、一般世間へ浸透すればするほど次々に新たな広がりを見せていった。商業用から一般向けへのサービスが拡大すると、メールや掲示板、チャットというようなコミュニケーションツールが発達し、それに伴って人々のコミュニケーションは以前よりもはるかに容易に取られるようになった。これらのツールは遠く離れた人間同士の瞬時の連絡を可能にし、必要目的の手段としてだけでなく次第に娯楽としても使用されるようになる。インターネットが娯楽の手段として使用されるようになると、次にはゲーム性を施したものが登場し娯楽としてのインターネット空間が人々を魅了していく。いよいよ、インターネット社会にオンラインゲームと呼ばれる存在が姿を現すのである。

### 2章2節 オンラインゲーム

---

<sup>4</sup> 本論でいうインターネット社会とは“インターネットのある社会”という意味で用いているのではなく、“インターネットの中に存在する社会”という意味で用いている。

先に述べた通り、今日社会と呼ばれるべきものはこの現実社会に留まることなく、新たにインターネットの中にも登場し始めた。ここ最近では研究者やビジネスマンだけでなく、主婦や学生も気軽にインターネットを楽しむことができるようになり、彼らのネットワークはこれまで以上に活発化している。例えば掲示板や SNS(ソーシャルネットワークサービス)などのインターネットコミュニティは多くのユーザーを抱え、その中にもコミュニティとしての社会が存在するというのが常識になりつつある。彼らは時間の許す限りそれらのコミュニティに顔を出し、インターネット社会の中で活動が続ける。こうした行動があたりまえになる中である一つの社会が目にとまった。それがオンラインゲーム<sup>5</sup>内に存在する社会だ。オンラインゲームと一言で言ってもその種類は実に様々だ。チャットシステムの充実したものであったり、自分の家や庭を作って友人を招待するものであったり、プレイヤー同士で点数を競い合うパズルゲームや、友人と一緒に絵描きを楽しむものもある。近頃テレビをつけていると、株式会社 DeNA と株式会社 GREE が互いに競うようにカードバトルのコマースシャルをやっているのを頻繁に目にするだろう。あれも立派なオンラインゲームの 1 つだ。コマースシャルの頻度から言っても、このオンラインゲーム業界がどれだけ今経済を動かしているかがわかるだろう。余談ではあるが、これらの企業の新卒初年度給与総額は約 420～500 万円である。他の企業の初任給と比較してもこれらの業界が今どれだけ人材を必要としていて、逆に言うならどれだけ儲かっているかが見て取れる。話を元に戻そう。オンラインゲームには多様な種類があるが、今特に人気が高いのは近年主流になったスマートフォンで遊ぶ事の出来るオンラインゲーム(それこそ DeNA や GREE のターゲットはここである)、それと日本において特に人気が高いのは MMORPG と呼ばれる種類のオンラインゲームだ。MMORPG については 4 節で改めて述べるが、その前に 3 節でオンラインとはどういうことかについて先に述べたい。

## 2 章 3 節 オンラインとオフライン

オンラインオンラインと述べてきたが、ではオンラインであるゲームとは何か。オンラインゲームとオフラインゲームは何が違うのか。下の図 1 を見てもらいたい。

---

<sup>5</sup> オンラインゲームとネットゲームは同義語である。本稿においては文章の流れやリズム次第でどちらとも使用していることを予め断る。

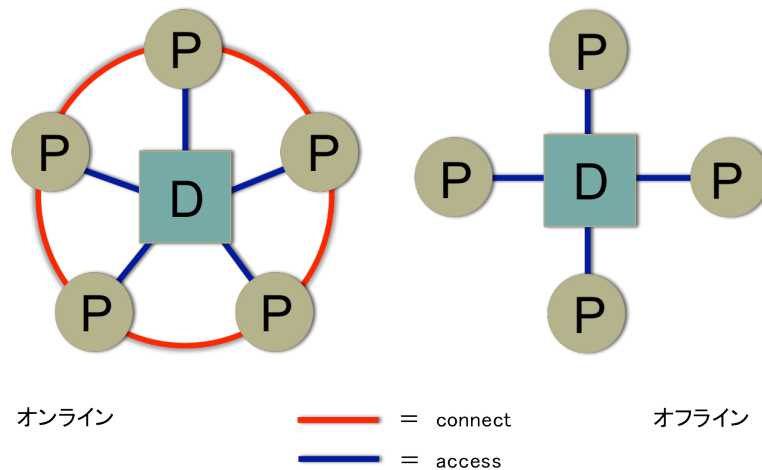


図1：オンラインゲームとオフラインゲームの違い

これはオンラインゲームとオフラインゲームの違いを最も単純に表した図である。赤いラインはコネクションを示し、青いラインはアクセスしている様子を示す。Pはプレイヤーを、Dはデバイスをそれぞれ表している。説明するとこうだ。オンラインゲームではプレイヤーはインターネット回線によってデバイスに接続するが、インターネットという特性を使ってプレイヤー同士のリンクも可能だ。ゲーム内で他のプレイヤーに会ったり、話したり、交換したり、とそのようなことも可能になる。対してオフラインゲームはというと、例えば従来の据え置き型のゲームがその典型だろう。私が子供のころはまだオンラインゲームというものは発達しておらず、スーパーファミコンをテレビに繋いでプレイしていた。カセットを据え置き型のデバイスに差し、テレビ画面と対面しながらプレイする。敵モンスターは出てくるが、その中に知り合いは誰も出てこない。そこには“ゲーム 対 人間”の構造が成立している状態だ。ところがオンラインゲームの場合、ゲームの中には知っている人に限らず様々な他プレイヤーが存在する。だからゲーム世界には自分以外の人間が同時に存在しているということになり、他プレイヤーと関わることによって仮想世界であるにも関わらず人間関係が存在するということになる。そこには“ゲーム 対 人間”ではなく、“ゲームを介した 人間 対 人間”という構図が成立するのである。ここが明確な違いだ。

もう一つ、オンラインゲームとオフラインゲームの大きな違いがある。それはエンディングの有無だ。例えば従来のパッケージ型オフラインゲームとオンラインゲームを比較してみよう。少し思い出して欲しい。前者はゲームソフトを買って、何らかのデバイスに差し込んで、テレビ画面でプレイする。オンラインゲームはソフトをインターネットにダウンロード、インストールして、PC画面でプレイする。ここまでは多少違うもののさほど差はない。違いはここからだ。従来のオフラインゲームはプレイしながらストーリーを進め、ゲームをクリアする。何らかの形でストーリーを終わらせるのだ。ゲームエンドの条件がラスボスを倒すことである、というのはよくある

パターンであるが、いずれにせよクリア後のサブストーリーがあったとしてもストーリーに“それ以上”はない。しかしオンラインゲームは違う。“それ以上”が存在するのである。それはどういうことか。オンラインゲームはインターネットを介すという特性があるため、ゲーム運営者がこれを更新することができる。つまりいくらでもゲーム内要素を次々に追加することができるのである。アップデートと呼ばれる行為がこれにあたる。ゲーム会社はある一定の期間やタイミングにこのアップデートと呼ばれる行為をオンラインゲームに施し、それによってゲームに新たなストーリーを盛り込むのである。したがって、オンラインゲームにクリアという名の明確な終わりはないのである。だから更新がくれば今までに経験したことのない新しいストーリーを体験することができる。これがオンラインゲームとオフラインゲームの差だと言える。

## 2 章 4 節 MMORPG

こうした数多くのオンラインゲームの中でも、最もプレイヤーを魅了して止まないのが MMORPG と呼ばれる種類のオンラインゲームだ。MMORPG という言葉自体については一度、第 2 章 1 節の脚注に登場しているが、そもそもこの **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game**(頭文字を取って MMORPG)を日本語に訳すと多人数同時参加型オンラインゲームという意味になる。MMO だけならば、上記に挙げた様々な種類のオンラインゲームにも当てはまるだろう。しかしここに RPG という言葉がつくことで、ゲームの種類が全く異なってくる。ロールプレイングゲームという言葉自体は、ゲームをあまりプレイしない人でも聞いた事があるだろう。ロールプレイングゲームとは、プレイヤーが各自に割り当てられたキャラクターを操作し、一般には互いに協力しあい、架空の状況下にて与えられる試練(冒険、クエスト、探索、戦闘など)を乗り越えて目的の達成を目指すゲームの一種のことを指す。また様々な設定と制約の元、空想上の世界においてまるで物語の登場人物のように活躍できるというものである。まさに“自分だって主人公!”というわけだ。単純作業のパズルゲームよりもよりリアリティが高く、ストーリー性もあり、行動範囲や選択行動の幅が広いのだ。これこそがロールプレイングである。日本で MMORPG 人気はとても高い。従来 of 据え置きタイプの RPG から MMORPG へと進化したものもある。例えばスクウェア・エニックス社(旧：エニックス)のドラゴンクエストシリーズは 1986 年の発売以来その人気を保ち続ける、まさに日本の RPG の代表格だ。このシリーズも当初から据え置きゲーム機用のソフトを発売している。しかし最近発売されたものは他のプレイヤーとも遊ぶことができる MMO タイプだ。旧来からの人気作も時代の流れに則っているのだろうか。こうして人気作が MMO 界を盛り上げてゆくことで、日本の MMORPG 人気は更に高まっていくのである。シェリー・ターク



ル(Sherry Turkle,1995)は自身の著書『Life on the Screen』でこのように述べている。「ロールプレイングゲームプレイヤーにとっての現実はいくまでその世界となり、ロールプレイングゲームの世界こそが“Real Life”なのだ」と。ロールプレイングゲームというものの自体にそう思わせる力があるというならば、MMO という要素が加わることで人々の目にはその世界がどれだけリアルに、魅力的に映る事だろう。次の章ではそんな MMORPG をタークルの言うように本当の Real Life にしてしまった人々についても触れてゆく。MMORPG とは一体彼らにとってどのような魅力があったのか。MMORPG とは何なのか。

### 第 3 章 仮想世界に生きる

#### 3 章 1 節 MMORPG とその魅力

その MMORPG という世界の中で生きている人々がいる。もちろん彼らの肉体が物理的に生存しているのはこの現実世界だ。しかし彼らはこの世界に生きながらもそのほとんどの時間をゲームに費やしている。1 日 1 時間 2 時間のレベルではなく、本当に何十時間もである。俗にいう、「ネトゲ廃人」というやつだ。ネトゲ廃人について、またネットゲーム依存については後の章で詳しく述べるが、その前提として“彼ら”のことを話しておこうと思う。

そもそも MMORPG というものは大抵ゲームに沿った一つの世界設定がされているため、そのストーリー性とある種の特別なリアリティがプレイヤーを魅了しやすい。後に述べるが、RPG の中でも例えば戦闘シーンのあるゲームの場合は人間の精神が本能的に「やられたくない」と思ってしまうため、ただただ平和なゲームよりはより没頭しやすいのである。そこに多人数同時参加型(Massively Multiplayer)の要素が加われば、当然一人でゲームをプレイするよりも緊張感が生まれ、また同時に他プレイヤーに対しての張り合い甲斐が出てくる。さらにオンラインという要素が加われば、他プレイヤーと同時にゲームをプレイすることができる。MMORPG とはまさに、“このゲームに嵌ってくれ”と言わんばかりの要素がたくさん詰まったゲームなのである。MMORPG の世界では自身の代わりに動くキャラクターを設定し、職業<sup>6</sup>という役割を与えられ、育成し、自己を高め、他者に関与してゆくというのが大半の流れだ。ま

---

<sup>6</sup> ネットゲーム世界における職業とは、戦士や魔法使いなどのキャラクター設定。職業の違いは能力やステータス、スキルなどに影響を与える。

たゲームによっては、自分のキャラクターと他プレイヤーのキャラクターを結婚させたり、フリーマーケットに自分の店を出しゲーム内通貨を稼いだり、ボスを倒してレアアイテム<sup>7</sup>を獲得したりすることもできる。もちろん運営側がサービスを完全に終了しない限りそのゲームに終わりなど見えないのだから、物語と冒険は永遠に続いてゆく。そこには現実世界にはない、明確でなおかつファンタジー性の高い世界が広がっているのである。例えば現実世界ではパツとしない人でも、ネットゲームの世界では英雄にだってなることができるし、現実世界ではお洒落に抵抗のある彼女も、ゲーム世界ではお姫様のようなドレスを着る事ができる。現実世界では金銭的余裕のない人でも、時間さえかければゲーム世界で億万長者になることができる。これまでゲームに触れた事のない、もしくはそもそもこれらに興味を見出せない人々にとっては「仮想世界で得たソナモノに一体何の価値があるのか」と思うかもしれない。しかしこうした一見くだらないように見える一つ一つが彼らのアイデンティティに大きな影響を与えているのである。そしてそんな仮想世界にすっかり魅了された人々が、遂には現実世界を捨ててしまう。それが“彼ら”なのである。

### 3章2節 ネットゲームに魅了されし人々

“彼ら”は我々の身近にいた。我々と同じような生活をしていた彼らはネットゲームとの出会いという偶然、もしくは必然のイベント<sup>8</sup>を経て、次第に我々のいる世界とは少し違う世界に魅了されていく。一体どういうことなのか。以下に事例を2つ挙げている。これらの事例を見ながら分析してみたい。

#### 事例1：選択

「リネージュⅡ」というMMORPGに魅了された一人のサラリーマンがいた。彼自身は現実世界ではある程度仕事のできたものの性格はパツとしない、極々普通の男

---

<sup>7</sup> レアアイテムという言葉は多くのゲームで使われている。ゲーム内で獲得することのできる全アイテムの中でも特に希少価値、金銭的価値、存在価値の高いものを指す。そのレアアイテムが取引可能なものであれば、他プレイヤーに多額で売却したり、トレードしたりすることができる。プレイヤーはレアアイテムを獲得することを目標としていたり、これらによってゲーム内での生計を立てていることが多い。

<sup>8</sup> イベントとはゲーム用語で～を表す。

性。しかしそんな彼は「リネージュⅡ」の世界では皆から頼られる強いウォーリア<sup>9</sup>だった。はじめのうち彼は昼間に仕事をし、帰宅し夜中にゲームにログインするという生活をしてきたが、次第にゲームにどんだんのめり込み毎日長時間プレイするようになっていった。そのうち連日続く徹夜の作業が影響し始め、昼間の仕事中に居眠りをするようになってしまった。上司からの幾度も注意にも耳を傾ける様子がなく、遂には上司に“仕事とゲームのどちらかを選べ”という究極の選択を迫られてしまう。しかしあろう事か、彼はそこであっさりゲームを選択し会社を辞めてしまったのだ。彼にとって現実世界はリネージュの仮想世界と比べて取るに足らなかったということなのだろうか。果たして彼のその選択は正しかったのだろうか。

その後の彼の話をしよう。仕事を辞め、現実世界で彼の時間を縛るものはなくなった。こうして晴れてリネージュの世界に一日中浸る事ができるようになったわけだが、その彼はというとゲーム内課金のために貯金を使い果たし、さらに消費者金融で約600万円の借金をしていた。会社を辞めてしまい、かといってこれまで全てを投げうってまで生きてきたリネージュの世界を捨てる事もできない。当然のごとく借金の返済はできず、そのまま行方をくらましてしまったのだそうだ。

## 事例分析 1

リネージュの世界に取り憑かれてしまった彼の事例を分析していこう。ここで重要なポイントは、彼は“現実世界ではある程度仕事ができるもののパツとしない性格、だがリネージュの仮想世界では皆に頼られる強いウォーリア”というところだ。ここに生まれる仮想と現実のギャップを考えてみよう。のちに3章4節で改めて詳しく説明するが職業という観点から彼についてゲーム風に考えると、彼の職業は現実世界ではサラリーマン、ステータス<sup>10</sup>は普通、使えるスキル<sup>11</sup>は仕事をこなすこと(営業か総務か事務か...については問わない)、ある程度という言葉から察するにスキルスピードは“普通”、レベルも決して高くはないのだろう。一方リネージュの彼はどうか。仮想世界での彼の職業はウォーリア、戦士ということから考えても彼のステータス、特に体力と攻撃力、防御力は申し分ないはずだ。そして“みんなに頼られる”“強い”という言葉から、彼のレベルやステータスは非常に高く、おまけに人望もそれなり以上に高いということが推測される。これらのファクターから考えると、彼に

<sup>9</sup> MMORPG「リネージュⅡ」において設定されている職業のうちの一つ。

<sup>10</sup> ステータスとはゲーム用語で能力値を表す言葉。ステータスが高い程、能力が高いことを意味する。

<sup>11</sup> 3章4節で詳しく述べるが、スキルとはゲーム中で使える技のこと。

とってより居心地が良く住みやすい世界は後者の仮想世界ということは明確にわかるだろう。

上記の事例及び事例分析が示すように、たとえネットゲームのような仮想世界であろうとそこで自己がある一定以上確立してしまっている場合、ふと現実世界と仮想世界を天秤にかけた際に結果として仮想世界を捨て難くなってしまふ。たとえそれが現実でも仮想でも、どちらが大切かは彼らの価値観次第なのである。ここで言えることは、ネットゲームの世界にはそれだけ彼らを惹き付ける魅力があり、またそれは同時に私たちも例外なく同じであるということだ。ネットゲームには人間にとって極々自然の感情を掻き立て、自然の欲求を満たしていく力がある。彼らはそんな世界の中に居心地の良さを感じてしまったに過ぎないのである。

### 3章3節 ヴァーチャル・アイデンティティ

あまりに極端な事例を上記で挙げたことで「なんて特殊な世界だろう」と思った人も多いかもしれない。しかし実のことを言うと、ネットゲームのような仮想世界も現実世界とあまり大差はないのだ。もちろん、何をもちて“大差ない”と決めつけるかは多少議論に余地が生じるだろうが、基本的な社会システムやそこにいる人々の人間的行動の有様は少なくとも現実世界とほとんど変わらない。しかし一方が“仮想”でありもう一方が“現実”である以上、そこに何らかの違いは存在しているはずだ。では一体何が決定的に異なるのか。それは間違いなく仮想世界が「そこに必ずしも行かなくてもいい(ログインしなくてもいい)」、「捨てることのできる世界である」という点であろう。価値の問題ではない。物理的にできるか否かの話である。ではなぜこのような、生きる上で“必要不可欠でない世界”であるのにも関わらず、わざわざ毎日のようにログインしその世界に入り浸ろうとするのか。またなぜそのような人々は“必要不可欠な世界”であるはずの現実社会を捨ててまで、その仮想世界を大事にしようとするのか。この仮想世界が彼らにとって大切なものとして見える理由、その答えは彼らのアイデンティティにあった。

アイデンティティとは何だろうか。例えば私たちが日常生活の中で「あ、今自分のアイデンティティが形成された！」などと思ったことが今までにあっただろうか。否、恐らく大半以上の人があるようなものを実感したことはないはずだ。アイデンティティというものは“いつの間にか”形成される、そんなようなものなのである。そもそもアイデンティティという言葉自体には本来「私を私たらしめ、一貫性や同一性を与えているものはなにか」ということへの意識や自己確信、また他者や社会によって承認され、

認識される自己の同一性」という定義付けがなされているが、このアイデンティティという存在は決してこの現実世界だけのものではなく、例えば彼らのようにインターネット社会にどっぷりと浸かってしまっている人々にとっては、案外その彼らのアイデンティティがインターネット社会の中に存在していたりすることもある。しかしこのことも何ら不思議はない。例えば趣味で物書きをしているサラリーマンがいたとしよう。もしも彼が普段会社で働いている時よりも家で文章を書いている時の方が“生き生きしている”と彼自身の中で感じているのならば、おそらく彼にとってサラリーマンとしての自分というアイデンティティよりも物書きをしている自分というアイデンティティの方が、少なくとも彼の価値観の中では上回っているということになる。しかしだからといって、サラリーマンとしての自分を投げ出してまで一生売れることのない物書きを続けていくという価値観が世間一般で安易に受け入れられると聞かれば、残念ながらこれについては何とも言い難い。理由を簡単に述べるならば、食べていくことができないからである。もちろん食べていける、いけない、で物事の価値を安易に判断するということが正しいとは言えないが、少なくとも私たちの生きる今、この近代社会の中でその価値観は極めて認められにくいだろう。そしてインターネット社会でのアイデンティティに重きを置いている人々もまた、上記の例と同じように、この現実世界においてはその価値観が必ずしも全ての人の価値観の中で受け入れられるとは限らないのである。

さて話を戻そう。前の節でオンラインゲームに依存している人々の事例について取り上げたが、つまり彼らは彼ら自身の価値観に基づいてそのアイデンティティを仮想世界の中で作り上げてしまったということになるのである。それはつまりどういうことだろうか。ではオンラインゲームにおいて一体どのようなアイデンティティ形成が行われるのだろうか。本稿においては、彼らが仮想世界の中に確立させたアイデンティティを特別に“ヴァーチャル・アイデンティティ”であると表現したいと思う。アメリカの批評家であるハワード・ラインゴールド(Howard Rheingold)が彼の著書『The Virtual Community』(2000)の中で、コンピュータ・ネットワーク上のコミュニティを“ヴァーチャル・コミュニティ”と名付けたことから、本稿で用いるヴァーチャル・アイデンティティという言葉の意味をこのヴァーチャル・コミュニティの中に存在しているアイデンティティである、と定義し本稿において用いる事としたい。さてここから彼らが仮想空間上に確立しているヴァーチャル・アイデンティティの姿を探るとともに、オンラインゲームの独特の特性やシステムを紹介しながら述べていきたいと思う。

### 3 章 4 節 職業と役割期待

まずネットゲーム世界においてヴァーチャル・アイデンティティが形成される一つの大きな要因はこの“職業”<sup>12</sup>と呼ばれるゲーム独特のシステムであると断言できる。さて職業とはなにか。ゲーム世界における職業は、現実世界でいう“仕事”とは少し意味合いが違って来る。下の脚注にもあるように、ゲーム内でいう職業には戦士や魔法使い、弓使いや盗賊などゲームによっては様々な種類があり、ゲーム内で生計を立てるといった目的よりもむしろその固有能力の方が重要だ。この世界を体感したことのない人にとってははいまいち職業というものがよく分からないかもしれないのでここで例を挙げる。例えば私が職業選択の段階で戦士職を選んだとしよう。戦士は HP<sup>13</sup>が多く、よって戦闘で死亡する確率が他の職業より低くなる。また火力もそこそこに高いため、戦闘においては最前線に立って戦うことが多い。使えるスキル<sup>14</sup>は物理スキルや補正スキルで、魔法スキルを使用することは基本的にできない。だから戦士職を選ぶ、ということはスキルを手に入れると同時に上記のような制限がかかるということにもなるのである。逆に弓使いを選ぶとどうなるか。弓使いは戦士とは違って HP が少なく、戦闘では死亡する確率が比較的高い。しかし弓という特別な武器を使用することができるため、戦闘においては最前線に立たなくとも遠方から敵を攻撃することが可能だ。さらに戦士のように単発で大ダメージを与えるような攻撃をするのではなく、矢を何度もシュートするような素早い複数回攻撃が可能だ。このように、選択する職業によってキャラクターの特性や性格、持ちえるスキルやステータスは大幅に異なってくる。するとどうなるか。ゲーム内、特に戦闘においてそれぞれの、それぞれにふさわしい“役割期待”が生まれるのである。この役割期待こそがネットゲーム依存に大きく関わっているということこれから説明しよう。

役割期待というと、世間では嫌われがちな「女らしさ」「男らしさ」などの言葉が

---

<sup>12</sup> とりわけ RPG においては戦士や魔法使いなど、実に様々な種類の職業があり、どういった技能・知識を備えているか、またその技能をもってどういった修行を行っているかが重要になる。キャラクターは特定の職業に就いていることで、その職業に関連したスキルや魔法を覚えたり、各種ステータスに影響があったり、装備出来るものに制限が付いたりする。一度選択した職業は基本的に途中で変えることができないため、まさに一大選択なのである。

<sup>13</sup> HP=Hit Point の略。プレイヤーの動かすキャラクターの体力を表す。大抵のゲームの場合、この HP が 0 になるとキャラクターの死亡もしくは瀕死を表し、ゲームオーバーになるなどのイベントが起こる。

<sup>14</sup> スキルとはゲーム用語で技のこと。「スキルを使う」というのは「技を繰り出す」と同じことを意味する。

真っ先に思い出されるかもしれない。しかしネットゲーム世界もこれと何も変わらない。上記で述べたようにネットゲーム世界には職業という最大の制限が設けられているため、それ以上になることもそれ以下になることもできないのだ。つまり、戦士である者が同じキャラクターで魔法使いになることはできず、魔法使いである者が戦士になることはできないのである。戦士が魔法スキルを使ってみたいと思えば、別にキャラクターを作成し、1から育てなければならない。こういった制限がある以上、戦士には戦士の、魔法使いには魔法使いなりの“らしさ”が期待されてしまうのも当然なのである。この“らしさ”を無視するとどういうことが起こるか。例えばHPが低く、遠方距離からの攻撃を得意とする弓使いがもし“弓使いらしさ”を無視して戦士のようにボスモンスター戦闘で前衛に出てしまったならば、一体なにが起こるか。ボスモンスターからの近接攻撃にHPが耐えられず、たちまちその弓使いは死亡し、戦闘における他のパーティメンバーは大変な苦戦と強いられるだろう。戦闘が長引けば皆の時間と体力は奪われ、それぞれ調達した回復薬は大量に失われる。0と1で作られたある意味での単純な世界だからこそ、余計にその“らしさ”を無視することはあってはならないのである。そういう意味でもネットゲームにおける役割期待というものは、その職業ならでの、“こうあってほしい”“こう動くべきだ”という暗黙の行動規範とも呼ぶことができるだろう。もちろん、強いられていると皆が感じているわけではない。仮想世界に就職活動などない。現実世界とは異なり希望さえすれば誰でも望んだ職に就くことができる。戦士になりたくて戦士になり、魔法使いになりたくてなるのだ。そこに選択の自由はいくらでもあるのだから。社会学者アーヴィング・ゴッフマンの役割概念によれば、社会の中で個人のいくつかの位置からなるあるシステムあるいはパターンの中の位置や地位、職務を指す規範を役割といい、この役割を行う個人のことを“パフォーマー”（役割パフォーマンスをする、という意味から）であるという。また彼は著書『ゲームの面白さ』の中で、ゲーム世界は自発的に自己を忘れて没頭できる世界であり、同時にゲーム世界は外部の世界から選択的に切り離されたもう一つの世界であると記述している。彼の論からこのことを考えると、ネットゲームにおける職業というものがある種の役割に相当し、職業にのっとって行動することが役割パフォーマンスをする、ということに当たるのだろう。3章2節の事例1に登場したウォーリアの彼も、まさにウォーリアとしての役割が彼のヴァーチャル・アイデンティティとなってパフォーマーである彼自身を飲み込んだのだということがここでよくわかる。さらにもう一つここに職業という制度による役割期待がオーバーフローしてしまった良い事例がある。今回は筆者が実際にネットゲームの中で体験した一つの実話だ。紹介しておきたい。

### 事例 3 : 「私が行かないと皆死んじゃう」

その彼女はいつもボス戦闘<sup>15</sup>に参加していた。名前を仮に「みりん」さんとしよう。みりんさんはビショップ<sup>16</sup>という、パーティメンバーにヒール(治癒)を施すことのできる魔法使いの中でも特別な職に就いていた。戦闘で HP を削られてしまったメンバーをスキルで回復させることができるのだ。ビショップはヒールができる代わりにキャラクター自体の火力が低く、本人のソロ戦闘には向いていない。だから自分が敵を倒して行くというよりは皆のサポートに回ることの方が多いため、時に献身的でなくてはならない場面が多い。故に自ら進んでビショップを選択するプレイヤーの数はそれほど多くはなく、さらにビショップを選択していたとしても本当の意味で献身的で完璧なビショップはほんの一握りであった。みりんさんはその 1 人だったのかもしれない。みりんさんは一日中ゲームにログインし、どのボス戦闘にも大抵は顔を出していた。嘘か本当か実際はわからないが彼女は現実世界では主婦であると聞いた事があるため、ログイン時間が長くいろいろな戦闘に参加できるのも納得はいく。そんな彼女が毎日数十時間、献身的にみんなのヒールをし続けているのは何故なのか。たまにはヒールなんかやめて自分の力で敵をなぎ倒してみたいと思ったことがないのか。ネットゲーム以外の、自分だけの時間は欲しくないのか。たとえどんなに疲れていてもボス戦闘に参加するのは何故なのか。ふとした時に彼女に聞いたことがある。みりんさんの答えは至ってあっさりしたものだった。

「だって、私が行かないと皆死んじゃうから」

みりんさんはそうとだけいうと、またいつものように戦闘へと向かって行った。何が彼女をこうまで突き進めているのか。本稿においてはこれを役割期待であると断言しておきたいが、とはいえその本当の心の底は彼女にしか見えていない。それでも恐らく、優秀なビショップであると周りが認め、また彼女自身もそうであることを誇りに思っているという事実が彼女をネットゲームに縛り付けているのだろう。上記は、筆者自身がネットゲームの中で実際に体験した事例だ。実のところ彼女のようなプレイヤーは決して少なくはない。特にネットゲームの世界においては、それぞれに職業という明確な役割がシステムとして与えられているのだからやるべきことは自ずと

---

<sup>15</sup> ゲーム内のボスモンスターを討伐する戦闘のことを意味する。ボスモンスターが協力であればあるほど大勢のプレイヤーを募って討伐しなければならないことが多い。

<sup>16</sup> 当時の Maple Story の魔法使い区分はアークメイジ(火・毒)、アークメイジ(氷・雷)、ビショップの 3 種類であり、ヒールはビショップにのみ許された能力。



分かってくる。先にも述べたが、HP の多い戦士は戦闘では前衛に、弓使いや盗賊は HP が少ないので後方から、魔法使いは皆のサポートに...こんな風で大抵の場合は役割が決まっていることが多い。こうした役割による意識が特に高まってしまった人々が、おそらくみりんさんのようなプレイヤーであるというだけだ。ここまで彼女を動かしているのは「ゲームが楽しいから」だとか「高価なアイテムがほしいから」だとかそんな初期レベルの欲望故ではなく、もはやとうの昔に確立してしまった彼女のビショップとしてのヴァーチャル・アイデンティティでしかないのである。実を言えば筆者自身もそのような経験がある。これについては後の章で述べたい。

### 3 章 5 節 社会としての MMORPG

さて、ここまではプレイヤーの内に存在するアイデンティティについて述べてきた。ここからはプレイヤーをとりまくゲーム世界について述べよう。オンラインゲームと呼ばれる世界に存在する社会も例外ではなく、同様に機能が存在する。しかもそれは、リアル(現実世界)よりも遥かに象徴的に、確実に効果として現れるものであった。一体何故だろうか。オンラインゲームは人間同士が関与している以上、そこには人間的行動がしばしば見られる。仮想世界であるにも関わらず、時として現実世界よりももっと社会的で、人間じみた現象が起こることがある。以下の例は筆者がゲーム内で体験した事例だ。この事例は、そもそも根本的な制約のない中でプレイヤーが自分たちで自らルールを作り、またそれを皆が律儀に守るという流れの中、たった一人によって全ての秩序が崩壊したという、面白い例だ。ゲーム世界という基本的匿名性が守られる世界の中で、それでもなおそこに秩序を保とうという人々の行動、そして一方でその崩壊させようと試みた者の抗いをこの事例で見ることができるだろう。

#### 事例 3 : その時秩序は崩壊した

ネットゲームとはいえ、その世界も社会である以上そこに機能があり、秩序と呼ばれるものが存在する。それは何ら不思議なことではなく一般的なことであって、例えば私たちが買い物をする時にわざわざレジに並ぶのと至って変わりはない。しかし現実世界の場合は顔が見えていたり、地元であるなら名前が知られていたり、万が一ルールを守らなかった時にどうなるかが見えているためルールを自ら進んで破ろうとする者はあまりいない。必然的に社会から“そういう目”で見られるからである。ネットゲームは基本的匿名性が守られている。しかしそれでも彼らが律儀に明文化さ

れていないルールを守り続けるのは、その社会に在りたいという理由からである。みんなが守っているから、守っているとメリットがあるから、逆に守っていないとそのメリットは手に入らないから、そんな理由ももちろんあるだろうが、第一には仮想とはいえその社会から放り出されたくないからに他ならないのである。

そもそも私がこの現象を目の当たりにすることができた理由は、私がたまたま数あるサーバーのうちの“かりん<sup>17</sup>”で活動していたというただそれだけに過ぎない。もちろん他のサーバーにいた人間も事件を聞きつけて野次馬のように集まってきたが、全サーバーのプレイヤーが数百万人以上<sup>18</sup>いる中で、あの一瞬の出来事を本当の意味で体験できた人間は、私を含めほんの十数名だけである。当時の MapleStory(2010年11月24日まで<sup>19</sup>)では、ホーンテイルと呼ばれるボスモンスターが実質上プレイヤーの倒すことができる最高レベルのボスモンスターで、このボスを倒す事こそがランカー<sup>20</sup>達の日常であり、彼らの地位たるものを確立していた。彼らはホーンテイル討伐に参加することを誇りに思い、ホーンテイルを倒すことで富を獲得し、また彼ら同士の絆を深めてきたのである。今でこそゲーム自体の構造やプレイヤーの能力指数が大幅に変わり、強い人ならばたった1人で挑んでも数十分程度で倒せるほどになってしまったホーンテイルだが、当時は30人ほどで1時間以上かけて倒すのが主流だった<sup>21</sup>。この討伐メンバーの30人は事前に決められ、決められたメンバー以外は討伐遠征隊に加わることができない。この30人を決める仕組みというのが、かりんにおいては独特であった。かりんサーバーにおけるホーンテイル討伐は先ほど述べたように30人程度が1時間かけて行うものであったため、あらかじめ討伐遠征隊に誰が所属するのかを決めておく必要がある。ホーンテイルが高価なアイテムをドロップする以上、信用のおけるプレイヤーしかメンバーに入れれないというのが当たり前であり、

---

<sup>17</sup> Nexon 社の Maple Story にあるワールド(PC データを共有するサーバ群)の一つ。Maple Story のゲーム構造として、2008年4月28日時点でワールドが13存在する。かりんもその一つ。ワールドはいくつかのチャンネルを共有しており、ワールドとチャンネルは同じデータを持った全く別の空間である。プレイヤーはチャンネル間を移動することはできるが、ワールド間を飛び越えることはできない。

<sup>18</sup> MapleStory 公式 HP の情報によれば、現在登録されている ID の単純数値は400万にもものぼる。

<sup>19</sup> 2010年11月24日に公式的に大型のゲーム改変(BIG BANG)が施され、全プレイヤーのスキルや能力が大幅に上昇することでこれまで討伐が困難であったものがそうでなくなるなど、大きな変革が起こった。

<sup>20</sup> ランキングに入っている強いプレイヤーもしくはそれ相当の力を持っているプレイヤーを指す。

<sup>21</sup> ホーンテイルは繰り返しの討伐が可能である。討伐後 MAP を離れ別のパーティーが MAP に入ることによって再度討伐が可能な仕組み。討伐することで貴重なアイテムを入手できる。

万が一のことを考え、現地で適当に人を集めるというような迂闊な真似はしない。ランカーたちはあらかじめ自分たちの管理するブログで「我々遠征隊は○曜日の○時から討伐を行う」などと宣言し、それぞれの時間に重なる事がないよう各々で秩序を作ってきた。だから自分たちの時間の前後にはどの遠征隊やどんな人たちが討伐を行うのかも把握していたし、それぞれがマナーや時間をきっちり守っていたため、たとえ別の遠征隊同士であっても仲が良かった。自分たちの遠征隊に死者が多数出て討伐が遅れそうな時は次の遠征隊にその旨を連絡するなど、彼らは彼ら自身で秩序を守ってきた。だからこれまでは問題が起こらなかったのである。しかしこれはあくまでランカー側の物の見方だ。ランカーでもなく、友人も少ないソロプレイヤーなどはホーンテイルを討伐するどころか遠征隊に入ることすらできなかったというのが事実である。というのも、ブログで遠征隊員を募っている主催は、大抵の場合いつも固定メンバーの30人を遠征隊員として登録しているため、基本的に全くの部外者は立ち入ることができなかったのである。しかし部外者を入れない、という考え方は非常に保守的にも捉えられるが、ゲーム世界という社会の中ではある意味理にかなっている。相手のプレイヤーの顔も見えない、性格もわからない、そんなゲームの特質上、高価なアイテムを落とすボスモンスターの討伐に信用のおけない人物を入れることは最も避けなければならないからだ<sup>22</sup>。こうした秩序が数年間誰にも破られることなく守られてきた中で、一方でホーンテイルなどの強いボスは実質上ランカーが独占しているというのが現実だった。高価なアイテムをドロップするモンスターを独占する、ということはすなわち市場も全てランカーが独占しているに等しく、こうした独占体制が崩壊する時はついに訪れることとなる。

2010年11月15日、その日私たちはいつものように月曜24時開始のホーンテイル討伐に参加すべく、洞窟の前で待機していた。しばらくすると前の遠征隊が討伐を終え、洞窟から出てくる。労いの声を掛け合いながら、これからいよいよ戦闘開始、遠征隊の点呼を取り洞窟に入るための最終確認を行っていた。そんな時だったと思う。ランカー勢力とは馴染みのない、見知らぬプレイヤーが複数人、ずっと横を通り抜けたと思うと、そのまま私たちの目の前の洞窟に入って行ったのである。ダンジョンに別の遠征隊が入ったことで洞窟内は戦闘開始モードとなり、完全に封鎖。事実上私たちの戦闘はこの突然の横入り行為によって初めて中止する事態となった。いつの日も穏やかに続いていた毎日だったが、たった少数人によるこの前代未聞の事態に、数年間全く崩れることのなかった秩序均衡は一瞬で大きく揺れ動いたのである。この行為

---

<sup>22</sup> ボスを討伐した瞬間に高価なアイテムを横取りして逃げてしまうことも可能であるため。

に対し、翌16日、彼らはブログでこのように話している。(以下抜粋)

「ボス<sup>23</sup>は全部並び制というか先に居た人が優先だったのにホンテ<sup>24</sup>だけはブログにある。毎週やってるでしょ。とか看板制に通じる都合のいいシステム@@  
そして新しくホンテに参加するにはその都合のいい人たちに知り合いになったりしなければならぬ。ん~実にかわいそうだw  
ホンテが並び制で自由にいけるようになり、拡声器<sup>25</sup>でも募集があったら皆さん喜んでと思います。自分は誘われてホンテにいけてるからいいやだなんて俺は思っ  
てほしくないです。  
他の人のこともどうかお考えください」

文面からも多少読み取ることができる通り、行動を起こした彼は当時高校生だった。深く考えることはせず、自分の信念の思うままに行動した、若き学生であった。しかし同時に強者によって築かれた、目の前に立ちはだかる圧倒的秩序に対し立ち向かったただ一人でもあったのである。翌16日にランカーがこれに対して仕返しを行った事で事態は更に悪化、結果としてブログ制の旧独占体制はこの事件によって完全に崩壊し、かりんには新たな秩序が再形成されていくことになったのである。

このようなことが実際にゲーム世界で起こった。しかしこの話には続きがある。結局ブログ制という秩序が完全に崩壊してしまったかりんサーバーにはその後新たな秩序が知らない間に出来ていた。その名も“並び制”である。誰がルールを決めたわけでもない。ただ自然と、そうなったのだ。これも実に不思議なことで、一旦秩序が崩壊してしまったのだから、みんなで好きな時に自由に割り込んで入れるような体制になるのかと思いきや、“並び制”などという秩序が出来上がり、しかも皆が律儀に順番を守っているのだという。しかもこのような秩序はワールドごとにまた少し違った形で作られており、例えばさくらワールドでは“早い者勝ち制”が主流だ。このワールドにおいては基本的に前の遠征隊が討伐を終えると同時に、皆が一斉に我先にと洞窟に入ろうとする。もちろん洞窟に入ることができるのは1つの遠征隊だけであるため、一番早くにクリックできた者が討伐に向かえるというわけだ。さくらワールドはかりんワールドとは違い、並ぶ必要も、譲歩も遠慮もいらぬという秩序なのであ

---

<sup>23</sup> ホーンテイル以外のボスモンスターを指していると思われる。

<sup>24</sup> ホンテ=ホーンテイルの略

<sup>25</sup> ログインしている同サーバー全体のプレイヤーに呼びかけることのできるアイテム。

る。このように仮想世界とはいえど、実に人間じみた社会がそこに存在しているということがよくわかるだろう。自由空間であるはずの仮想世界は時に現実世界よりもその社会性が明確に表れるのである。

## 第4章 ネットゲーム依存

これまで本稿においていくつかの事例を挙げてきた。思い出していただきたいが、どのプレイヤーもネットゲーム世界に魅了され、それなりに深く入り込んでしまった人たちであったと思う。彼らは果たしてネットゲームに依存していると言えるのか。そもそも依存とはなにか。“ネトゲ廃人”という言葉はどこから来たのか。このようなことをまとめながら次の節でそのメカニズムについて説明する。

### 4章1節 メカニズム

このような依存現象はどうして起こってしまうのだろうか。依存状態に陥ってしまったと感じた場合、この危機的状況を打破する解決策はあるのだろうか。このネットゲーム依存というファクター対し、今回は科学的側面、そして精神的側面、この2つの側面からアプローチしていきたい。まずは科学的側面から考えていこう。

インターネットが浸透し始めてまだものの数十年だが、インターネットやゲームに関する研究は日々増えつつある。特にその中毒性については日本だけでなく世界各国で大きく問題視されており、様々な議論がなされている。また我が国の隣国、韓国ではゲームを長時間プレイし続けたことが直接原因となった死亡者も多数出ているという。しかしゲームを長時間プレイし続けるということは何故死亡するに至るのか。1998年、世界的科学雑誌『Nature』に掲載された論文で、その答えは明らかになった。イギリスの研究者たちはPET(陽電子放射陽性撮像)という測定方法を用いて、ビデオゲームをプレイした際に発せられる脳内のドーパミン放出を調査し、人間がゲームをする時脳内のドーパミン放出量が顕著に増加する、ということを報告した。ドーパミンレベルの上昇は快感を引き起こし、それによってその行動を強化させる。つまり、ドーパミン放出量が増加すると、もっとゲームをしたいと思うようになるのだ。例えば、覚せい剤やコカインなどの麻薬がドーパミンレベルを顕著に上昇させるということは周知の事実だ。すなわち上記の実験が示していることはゲームをプレイし続けるということは麻薬を投与したのと同じ現象を脳に引き起こしているということ

なのである。実験は上記に限らず、その後他の研究によってもその効果が証明された。その現象の程度は覚せい剤やリタリン<sup>26</sup>を投与した時のドーパミンの増加量に匹敵するという報告もある。麻薬中毒者から麻薬を取り上げた時に患者が暴れ出す現象と、ゲーム中毒者からゲームを取り上げた時に突然暴力的になる現象がどうりで一致するわけである。長時間ゲームをし続けるということは、麻薬への依存、ギャンブルへの依存と大して変わらないほどの依存を生み出してしまうのだ、と岡田尊司の『脳内汚染』ではこのような事実が記されている。さらにこのような事実も明らかになってきている。通常はどのような活動であれ、人間が活動する以上そこに疲労や飽きといった症状が来る。続けようとするれば、その行動をするにあたって意識的な作業が必要になる。長く続ける、ということは簡単ではないのである。逆に言うならば、簡単に長く続けることができる、という活動には何らかの異常な嗜癖性を伴っているということになり、それは決して健全な状態ではないと言える。であるから麻薬にしても、ギャンブルにしてもゲームにしても、その依存の対象自体は異なっているがそれでも意識的な努力なしにハマってしまうという危険性、そしてドーパミンの作用による脳内のメカニズムは共通しており、健全ではないのである。ところが麻薬であれゲームであれ、毎日同じような刺激をくり返していたとしても飽きるどころか以前ほどの興奮が得られなくなることがある。これが通常でいう「耐性」であり「飽き」に値するのだが、いずれにせよある程度以上の依存が進んでしまっている人々の場合、ここで簡単に辞めるということは考え難い。一度脳と身体が覚えてしまったこの快楽を忘れることができず、それと同等か、もしくはそれ以上の快楽を求めさらなる依存を生み出していくのである。特にオンラインゲームのように、“終わりの見えないストーリー”、“運営によって次々にアップデートされるイベント”、“射幸心を煽る課金システム”などといったまさに依存のスパイラルを生み出すゲームなど、もってのほかだ。最初のうちはただ楽しんでゲームをプレイしていても、ある時期を過ぎたころには気がつくとうゲームに依存し始め、やがて歯止めの効かない状態になってしまう。気がついた時にはもう遅い、そんなところまで堕ちてしまうのである。

科学的側面からの依存メカニズムについてはこのくらいにしておいて、ネットゲーム依存に影響している精神的側面を次に紹介しよう。

彼らがネットゲーム依存から抜け出せない理由は科学的要因だけではない。彼らには意思があり、例えばネットゲームに使用している PC を真っ二つに割れば、とりあえず強制的にゲームからログアウトすることができる。でもそのようにしてゲーム環

---

<sup>26</sup> 中枢刺激役のこと。

境から離れたところで本当の意味でゲーム世界への依存から完全に脱却できた人をあまり見た事がない。大抵の場合はまた新たに PC を買い直したり、ネットの使える漫画喫茶へ行ったりして、いつの間にかまたゲーム世界に戻ってしまう。彼らをそうまでして依存させてしまうのには、科学的要因だけでは説明の付かない精神的要因が存在しているのである。先に説明したように、オンラインゲームというものはオフラインであるものとは異なり、そこに多くの人間が存在し、一つの社会が成り立っている。仮想世界であるとはいえ、一つの立派な社会だ。現実世界のそれと何ら変わりはない。だからこそ彼らをその世界に依存させてしまう。それが彼らにとっての大切な社会であればあるほど、彼らはその世界から抜け出すことができなくなるのである。何年も所属していたチームを離れる時、何か感じなかつただろうか。長年勤めた会社を辞める時、心に何も残らなかつただろうか。それと同じように、彼らにとってもネットゲームという社会を離れるということは大きな何かを失うのと同じことを意味する。人間関係が束縛の良い例だ。たとえゲームの内容自体には飽きてしまっている毎日顔を合わせている友人がそこにいるからログインする、そういうことだってある。先に述べた役割期待というのも依存理由の一つだろう。いつか辞めよう辞めようと思っけていてもウォーリアとしての自分がそうさせない、そういうこともある。オンラインゲームが社会やアイデンティティを形成する存在である以上、そこで得てしまったものを全て捨てて無にするということは非常に困難なのである。それほどに、ネットゲームという仮想世界は現実世界と何ら変わらないということだ。彼らを精神的に縛る理由、それは個々人によって違うであろうが、いずれにせよ完全に依存から脱却しようと思えば肉体・精神のどちらをも切り離す必要があるのである。

#### 4 章 2 節 彼らがネットゲームを離れる時

では、そんな彼らがネットゲーム世界を離れる時は果たして訪れるのだろうか。これまでを見ていると物理的にも精神的にも侵されてしまっていて、そこからの脱却は非常に困難に思えるかもしれない。たしかにネットゲーム中毒からの脱却は困難だ。なぜなら中毒になってしまっている人々にとっての生活基準はネットゲームであり、彼らにとっての“自分”とはネットゲームの中の“自分”なのであり、彼らに取っての日常生活とはネットゲームの中での生活を意味するのだから。だから極端な話、PC を叩き割ったとしても、牢に閉じ込めたとしても、確かに物理的にはネットゲームから離れたことになるだろうが、彼らの精神はまだ仮想世界に行つたままだ。肉体と精神の乖離、むしろそれでは意味がないのである。もしそれでネットゲーム中毒から脱却することができると思っけていたら、それは意味をなさない。PC を買い

替えることもできるのだし、今ならば素晴らしいスペックの整ったインターネット漫画喫茶だってある。(一生牢から出られない、という条件ならば大変苦しんで死ぬことだろう。)では彼らを真の意味で迷宮から救い出すには一体どうすればいいのだろうか。

答えは簡単だ。飽きさせれば良い。しかし前の節で“通常であればいつかは飽きにくるが、ある程度以上の依存が進んでしまっている人々の場合、簡単に辞めるということは考え難い”と話した。では、どうすれば飽きるのか。どうすればその世界から抜けだして来ることができるのか。これには2つ方法があり、1つは外部からの手出しができない方法、もう1つは外部からの手出しは可能だが、下手をすれば悪化させる可能性のあるもの。後者の方がより説明が簡単であるので先に話そう。

まず、外部からの手出しが可能だが下手をすれば悪化させる可能性があるもの、それは「より面白いネットゲームを与えること」だ。ネットゲーム A 依存から脱却させたい(したい)のならばより面白いネットゲーム B を与えるのである。“毒をもって毒を制す”ということわざがあるように、同じ事をネットゲームで行うのである。何を言っているのだと思う人もいるかもしれない。しかしこれにはちゃんとした理屈がある。むしろ長年ネットゲームに酷く依存してしまった人にこそ効果的な方法とも言えるだろう。説明しよう。

「長年ネットゲーム A に没頭し、今でも1日10時間近くプレイするほどの依存状態だったとする。そして A の世界ではレベルも、ステータスも、お金も、武器も、装備も、アイテムも全てゲーム内では最高ランクだったとする。つまり A の世界には十分すぎるほどのヴァーチャル・アイデンティティが既に確立してしまった状態だ。これほどネットゲーム A の世界に全てを捧げている状態で、ふと、突然ネットゲーム B がやってきたとしよう。もっと面白いから、なんて理由で勧められてちょっと齧ってみる。すると確かに面白い。今までネットゲームで培ったコントロール術を駆使しながら敵を倒し、クエストやイベントをこなして進む。レベルもさくさく上がる。サービス開始が最近ということもあって、昔にできた A よりもストーリーは新しいし、プレイ動画や画質も綺麗だ。新しいだけあって敵モンスターにも迫力がある。確かに B は面白い。数ヶ月間プレイしたところで、ふと気がついてしまう。自分が今まで A に費やしていた数年間を B の世界では無であることを。B の世界ではレベルも初期の1からだ。ステータスも初期、お金もない、武器もまた作り直しだ。ここで初めて、自分のヴァーチャル・アイデンティティがまだ B にはないことを知り、絶望が襲いかかる。ここで一つの選択肢が生まれるだろう。「Aに戻るか、このまま B



に残るか」Bに残ればまた1から石を積み上げ直さなければならない。一体何年かかることだろう。いくら課金しなければならないだろう。Aを捨ててBを選ぶということはもちろんAで積み上げてきた全てが無駄になるということだ。ではAに戻ろうか？こうしてAに戻ってみると、そこには知らない世界が広がっていた。数ヶ月間の間に大きなアップデートがあり、新しいMAPや新スキルの登場、能力計算式の変化、アイテム相場の変動による価値の変化...様々な変化がBにのめり込んでいる間に起きていた。自分の持っていた最強の武器よりも遥かに性能のいい武器が登場していて、今や自分の武器はゴミと化した。価格崩壊が起きていて、今まで安く変えたものも高騰している。今までAで仲良くしていた友達はみんな新しく追加されたイベントやクエストに夢中で自分は付いて行くことができない。たった数ヶ月でこれまで必死に食らいついてきたAの世界にもすっかり取り残されてしまったのである。」

これがトゥルーエンド<sup>27</sup>だ。もし先程の選択でBを選んでいれば、Aを捨てる事になったとしてもより面白いネットゲームBでより深い依存状態に陥ってしまったかもしれない。それでもネットゲームAを脱却する、というミッションにおいては理屈的には成功なのだが...。さてもう一つの脱却方法に移ろう。これは外部からの手出しができない。ネットゲームに依存している本人が自分で得るしかない方法だ。ちなみに言うならば、私自身はこちらの方法でネットゲーム依存状態を脱却した。説明しよう。

もう一つの脱却方法とは、「幻滅させる」ことだ。それは何でもいい。システム的なことでも、人間的なことでも、金銭的なことでも、時間的なことでも。何だって構わない。先程の例では、ネットゲームAに戻った時アップデートが行われていて付いて行けなくなった、ということ为例えとして話したがこれはシステムの幻滅に値するだろう。同じようなかつての例だと、年にNexon社のMaple Storyで行われた超大型アップデート、「Big Bang(ビッグバン)」がいい例だ。アップデート内容は様々だったが何もかもが一新され、その中でも特に大勢のプレイヤーを驚かせたのが経験値の大幅改変だった。これまで最高値のLV200に到達するには、プレイヤーは経験値を2,121,276,324分稼がなくてはならなかった。経験値はLVが上がるごとに次のLVになるには割り増しの経験値を必要とするのが普通で、LV180を達成するとよう

---

<sup>27</sup> トゥルーエンド(True End)とは、基本的にマルチエンディングのゲームで使われる用語で、物語の真実、つまり“物語として理想的な終わり方”ということの意味する。“物語としてあるべき終わり方”という意味でもあるため、それが必ずしもハッピーエンドであるというわけではない。

やく半分のところだ、と言われていた。<sup>28</sup>これはとても大変なことだ。数年前までならば、LV200になるには5~6年かかると言われていたほどとても大変な作業で、だからLV200を達成しているということとはにかくスゴイことだった。しかしこのビッグバンのアップデートがとんでもないことを可能にしてしまった。LV70までの必要経験値を80%カットに、LV70からLV200までの経験値を50%カットにしてしまったのである。つまり、今までLV200を達成するのに必要だった総経験値はたったの1,105,103,527でよくなってしまったのだ。これに大きな怒りを表したのはもちろん、高LVプレイヤーである。これまで自分が数年間、毎日毎日地道な努力を重ね、苦勞して達成したLV200であるのに、新参プレイヤーは簡単にひょいひょいとLV200になることができる。おまけに得られる経験値も計算方式もアップデートにより大幅に改変されたため、LV200を達成するのに必要な期間はおよそ1/10以下だ。苦勞もおよそ1/10以下だ。想像できる通り、このアップデートによりLV200のプレイヤーは大量生産され、LV200なんて珍しくもなんでもない、価値のない存在になってしまった。この現状に怒りを通り越してひどく幻滅し、全てが馬鹿馬鹿しくなっていて、幾人もの高LVプレイヤーがゲームを辞めていった。そういう人たちを何人も見てきた。大きな幻滅の前に彼らのアイデンティティは意味をなさなかったのである。内的理由にせよ、外的理由にせよ、何かに幻滅するということはこうにも全てを無にすることができるのである。

このとおり、ネットゲーム依存状態には2つの効果的な方法があるということがわかるだろう。ここまでもネットゲーム依存から脱却できないようであれば、残る選択肢は1つしかない。ゲームのサービス終了を待て。貴方ののめり込んでいるネットゲームのサービス運営が100年もの間続く可能性は低い。サービス終了を待つか、死ぬまでネットゲームを続けるのである。うまくいけば、サービス終了までにどこかのタイミングでゲームに幻滅できるかもしれない。いずれにせよ、最期にはそのネットゲームから脱却することができるだろう。ただし、サービス終了によるネットゲーム脱却はすなわち、自分の崩壊に近いものを感じるだろう。望んだ脱却でない以上、それは突然訪れる。突然訪れた終わりに、貴方のアイデンティティは崩壊を免れない。これまで積み上げてきた全ての石が、一気に崩れ落ちる。レベルも、ステータスも、武器、お金も、アイテムも、サービス終了と共に全てが無に変える。あなたが確立したアイデンティティは望まないうちに一瞬で無にかえっていくのである。サービス終了という脱却方法を待つのなら、死刑宣告を待つような気持ちで待つがよい。

---

<sup>28</sup> 図1参照。

## 第5章 筆者の経験

### 5章1節 出会いと墮落

これまで散々ゲーム依存だのアイデンティティだのと好きなように述べてきたが、かくいう私自身も少し前までその“ネトゲ廃人”の一人だった。年齢という意味では気がつくのが早かった分、人生の全てを棒に振った、とまでは言わないがそれでもせっかく入った大学を2年間も留年し、わずかしかない学生生活のほとんどを無駄に過ごした。ネットゲームに出会って良かったと思うこともそれなりに多いので後悔はしていない。しかし一方で失ったものや得ることができなかったものは大変多く、これに関しては反省することが多々ある。それでももし私が実際にこの経験をしていなかったならば、本稿を書こうと思わなかっただろうし、こういった問題点に着目することすらなかったかもしれない。そういった意味では非常に貴重な経験をしたとも言えるだろう。このような機会にはなかなか恵まれないであろうから、ここからは筆者がネットゲームの中で生きた時間を少しずつ振り返りたいと思う。

筆者が初めてネットゲームに出会ったのは中学2年の時だった。初めて買い与えてもらったパソコンで絵を描く事に夢中になっていた私は、当時自分で描いたイラストを投稿していた掲示板で知り合った友人に誘われ、とある MMORPG に会う。Nexon 社の管理運営する Maple Story (以下メイプル) というゲームだ。もともと何か夢中になれるものを見つけると没頭しやすい性分であるから、この時もすぐにゲームの世界に溶け込んだ。当然と言えば当然であるが、そこで見るもの全てが新しく感じた。しかしそれでも中学生という立場は予想以上に制限があり、毎日数時間ゲームをするようになる頃には両親も見かねて私からパソコンを取り上げた。その時も泣きわめいたような記憶があるが、逆に言えば取り上げられたことでこの時は廃人にならずに済んだのである。

本格的にネットゲームにハマり込んでしまったのは、大学1年の時。これまですっかりメイプルのことなど忘れていたのに、ふと、何らかの拍子に思い出してしまったのが全ての終わりであり、始まりであった。おまけに大学生という環境はネットゲームにハマるには最高だった。アルバイトが許されている分お金も余裕があって時間もたくさんある、夜更かしだってできる、しかも高校とは違って授業を休んでもいちいち担任から自宅に電話は来ない....まさに最強の環境と言ってもいい。そんなネトゲ廃人にうってつけの環境の中で、私はみるみるネットゲームの世界にのめり込んでい

った。最初は1日3時間ほど、しかしそれが5時間6時間と伸びていき、一番酷い時期には20時間以上ぶっ続けでプレイしていたこともある。寝る間も惜しんでゲーム世界に浸った。毎日毎日が新鮮でとても充実していたし、なにより楽しかった。ネットゲームでいうゴールデンタイム<sup>29</sup>を逃すまいと、生活リズムも必然的に夜型になった。夕方に起きて朝になったら寝る、こんな生活が続いた。これだけ昼夜を無視してゲームに夢中になれば、真面目に大学へ行き授業に出る回数は次第に減っていく。さらにいうと、大学は自宅から2時間のところにあつたため、私が大学に行かなくなるのにそう時間はかからなかった。大学1年の時からこんなことをしていれば、次にどうなるかは簡単に想像がつく。こうして私はあっけなく留年した。でも不思議と焦りは感じなかった。この時点で私のアイデンティティはもう、大学生としての私ではなく、皆に頼られるダークナイト<sup>30</sup>としての私だったのだから――。

#### <添付：ドラゴンナイト、戦闘イラスト>

私の家族はというと、最初のうちは「今日は授業ないのか」などと度々気にかけていたが、いよいよ私が部屋に引きこもってゲームをするようになると呆れてなにも言わなくなった。またゲームの中にいる友人たちですら「学校行ってないならちゃんと行った方がいいよ」などと言いつつも所詮はどこか他人事で、結局のところどんどん廃人と化していく私を止められるのは私自身でしかなかったのである。しかしその頃私自身のアイデンティティは既にメイプルの中で形成されつつあり、現実世界で食事を取っている時もお風呂に入っている時でさえも常にメイプルのことを考えるくらいにはできあがっていた。常にボス戦闘のBGMが脳内を巡り、日常生活の中でも指先がキーボードに触れていない時間にもどかしさを感じることもあった。ここまでいくともはや健常であるとは言えないだろう。

しかし結局のところ、いくら2次元の世界に夢中になっているとはいっても、縛られているのは3次元の時間であるということを忘れてはいけない。そして上記で述べ

---

<sup>29</sup> ネットゲーム世界において最もログイン人数の多い時間帯をいうことが多い。ゲームによって多少異なるが、大抵は19時から深夜2時の間を指す。ゴールデンタイムにログインしなければならないという義務はないが、この時間帯はログイン人数も多く友人に遭遇する確率が高く、また運営によるイベントなども行われる場合が多い。

<sup>30</sup> 当時 Maple Story において最上級戦士職はヒーロー、パラディン、ダークナイトの3職に分類された。ドラゴンナイトは特にパーティメンバーのHP(Hit Point=体力)を底上げするという能力を持っていたため重宝された。

たように、これだけ毎日ネットゲームに時間を費やしていれば友人もでき、ギルド<sup>31</sup>での地位も確立され、もちろん自分自身のレベルやステータスも上がってゆく。自然と1日のスケジュールはゲーム内の用事で埋まっていった。「今日は19時からボス討伐の予定で、21時からギルドの手伝い、23からは自分のレベル上げをして、2時からアイテムドロップ狙いの狩り…」現実世界では今まで経験したことのない、タイトで充実したスケジュールが毎日のように組まれた。そしてネットゲーム内の毎日が充実していけばしていくほど、私の時間はネットゲームに縛られていき、ネットゲーム内での地位や立場が確立されればされるほど、責任感や使命感は増していった。これらが苦であるならどれだけ良かったらうか。この時既に私はこのような負のスパイラルに心地よさすら感じて始めていた。もはや自ら進んでネットゲームを辞めることなど、微塵も考えられるはずがなかったのである。こうして私は仮想世界の中でますます強くなり、一方現実世界の中ではますます墮落していった。

こうした筆者の廃人度合いに拍車をかけた一つの要因は、先にも述べたとおり、ゲームに対する使命感のようなものであった。人間というものは、誰しものが無意識のうちに「他者に認められたい」という根本願望を持ち合わせているもので、それが現実世界であろうと、ゲーム世界であろうと、こういった感情や欲求が満たされることによってある程度の充足感を得ることができる。これはごく自然なことだ。またこうした充足感はずらに与えられた役割をこなしたり、設定した意思を貫いたりすることで得られる場合が多い。オンラインゲームの世界において最も単純かつ明確にこれに該当するものが、各々に始めから与えられる役割としての「職業」だ。職業については先の章で少し触れたが、職業というものは1つのキャラクターに対し1つしか与えられないのが基本で、何段階かの転職<sup>32</sup>をくり返すことによってステータスやスキルが強化されていく。やり込めはやり込むほど、その職としてのキャラクターが強くなっていくというわけだ。この職業というシステムにより私のゲームに対する執着心は更に煽られていったのである。

私は崇高なるダークナイトだった。先の脚注にもあるように、当時メイプルの戦士

---

<sup>31</sup> ギルドとはMMORPGによく見られる制度の一つで、プレイヤー同士のグループを指すことが多い。現実世界で例えるなら部活やサークル、会社のようなものである。ギルドには所属メンバーだけで会話できるチャットシステムが用意されていたり、ギルド単位で参加することのできる特別なクエストが存在することもある。ギルドはゲームによって名称が異なることもあり、例えばリネージュでは“血盟”、ファイナルファンタジーXIでは“リンクシェル”などと呼ばれる。

<sup>32</sup> 転職とは、

職<sup>33</sup>はヒーロー、パラディン、ダークナイトの3パターンに分かれており、その中でダークナイトだけは“仲間のHPを底上げする”という特別な能力を持っていた。ダークナイトが1人でもパーティに入ることによって、そのパーティメンバーの戦闘での死亡率はぐっと下がるのである。だから当時ダークナイトであった私は、どのボスモンスター戦闘においても貴重且つ重要な役割として引っ張りだこで、私自身それがとても嬉しかったしそんなダークナイトであることに誇りを持っていた。この喜びと誇りが、中毒を加速させていたのは言うまでもない。例えば、大人数で倒さなければならないほどの強いボスモンスターを討伐する際は、火力の高い盗賊を討伐パーティに入れることが多い。しかし盗賊などの職業は大抵の場合、“火力は高いがHPが少ないためすぐに死にやすい”というキャラクター設定がシステム上なされているため、こういった場合にダークナイトの力を借りると“火力も高いのにHPも増えて死ににくい”というまさに無双状態になるのだ。だから当時ダークナイトはまさに“救世主”としてどこへ行っても歓迎されていたのである。

「私が行かなければ盗賊の人たちが死んでパーティは壊滅してしまうかもしれない」

「私にしかできない、ダークナイトとして彼らを助けなければ」

ダークナイトとしての喜びと誇りはいつしか大きな使命感へと形を変え、私をますます仮想世界に縛り付けていったのであった。

## 5章2節 仮想世界と恋愛

そんな私は仮想世界である男性に出会う。彼の名を仮に「柊」としよう。彼は同じギルドにいるビショップだった。LVはカンスト<sup>34</sup>の200LV。ヒールメインの職業であるビショップにも関わらず、最高LVということもあってとても強かった。

そもそもビショップとダークナイトは職業上相性がいい。HPが多く火力もそれなりにある戦士が前衛で体を張った特攻的な戦い方をし、そうして削られてしまったHPをビショップがすかさず回復させる。さらにHPが少ないビショップはダークナイトの能力でHPを補うことができる...これがまさに絶妙なコンビネーションとなるのだ。だから戦士である私は職業上、柊と普段から一緒に行動することが多かった

---

<sup>33</sup> 当時メイプルの中に存在していた職業は、戦士、魔法使い、弓使い、盗賊の4種類であった。ダークナイトは戦士職の1つ。なお、現在は職業の種類も大幅に増えている。

<sup>34</sup> カンストとは、ゲーム用語でカウント・ストップの略。レベルやステータス、経験値が最高値でそれ以上上昇しないということ。

が、とはいえ始めは彼のことをただの相棒としか思っていなかった。柊は私よりも少しだけ年下であったが、私と同じく学生だった。だから私と同じようにメイプルに費やす時間が多くなり、そして同じように墮落していった。互いがゲームに長時間ログインしていれば、一緒に行動する時間は自然と多くなる。ボス討伐だけでなく、普段のレベルアップのための狩り<sup>35</sup>も長時間一緒に行うことが増えた。長い時には丸2日間ほど狩り場に籠って狩っていたこともある。一緒にいる時間が増える程、彼に抱く感情は変化していった。

柊はビショップであるのにも関わらず強かった。モブモンスターの中でも最高ランクの敵でさえ、魔法攻撃を使って一撃で倒した。おまけにビショップとしてのプレイヤースキルも申し分なく、彼のヒールが失敗したり、そのせいで私が死んだりすることはただの一度もなかった。私よりも前からメイプルをプレイしていた柊は、私にわからないことは何だって教えてくれた。困っている時は、いつでも助けてくれた。(おまけに言うなら彼のアバターも非常に可愛らしかった。) だからかもしれない。いつしか知らぬ間に私は柊に惹かれていったのである。

しかしここで忘れてはならない。私は柊とただの一度も会った事がないということ。その時点では彼のキャラクターに惹かれていたのか、現実世界の彼自身に惹かれていたのか今でもよく分からない。会った事がないという意味では、おそらく前者だったのだろう。確かに湧いてくる気持ちに疑問と期待を持ちながら、私と彼はメイプル内でキャラクター同士を結婚させた。ゲーム内でキャラクター同士を結婚させるというのはよくある話で、恋愛感情など関係なしに友人同士で結婚する場合もある。キャラクターを結婚させると特別なクエスト<sup>36</sup>やイベントが発生したり、ステータスを上げるための特別なアイテムを獲得することができたりするためその恩恵のためだけにキャラクター同士を結婚させる事の方がむしろ多いのである。私たちは常に一緒に行動していたから、キャラクターを結婚させることに何の抵抗もなく、むしろ自然の流れとすら思っていた。ゲーム内の結婚式では友人やギルドの仲間が祝福してくれた。指輪のような能力補正アイテムも手に入り、キャラクターがまた一つ成長した。

---

<sup>35</sup> 狩りとは、ゲーム用語でモンスターを倒しレベルやステータスなどを上げたり、経験値を獲得するために行う行動のことを意味する。ゲームによっては経験値も獲得できずレベルも上がらないが、狩る事によって特別なアイテムを入手することができるというものも存在する。

<sup>36</sup> ゲーム用語の一つ。主に MMORPG において、プレイヤーキャラクターが NPC から出される課題のこと。クリアするには一定の条件を満たす必要があり、クリアすると報酬の獲得やストーリーの進行が起こる。

その時も相変わらず私は柊に好意のようなものを抱いていたが、あくまでゲーム内結婚であると自分に言い聞かせて踏みとどまっていた。しかし結婚した頃から、今度は柊の態度が少しずつ変わっていった。柊がリアルでの交際を迫るようになったのである。私は正直葛藤していた。せめて一度でも彼に会った事があるならば、どちらの答えにするにせよあまり悩まずに済んだのかもしれない。しかしこの時はまだお互いに会ったことがない。確かに私はこれまで柊に好意のようなものを抱いていた、それは事実だ。しかしこの時点ではまだ、柊というキャラクターの強さや優しさが好きだったのか、彼自身が好きだったのかということすらよく分かっていなかったのである。答えを引き延ばしながら毎日を過ごした。それでも今まで通り、毎日一緒に行動していた。ちょうどその頃、ギルドでは「そろそろうちのギルドでもオフ会<sup>37</sup>を開こうか」なんていう話が持ち上がる。彼も私も、参加することになった。

オフ会は東京で開かれることになった。ギルドメンバーは日本各地、それぞれ違う場所に住んでいたが、間を取って東京で、ということになった。事前に話し合い、新宿に集まり、ご飯を食べて、2次会は居酒屋へ行って、最後はカラオケに行くという流れが決まっていた。正直、いろいろな意味で楽しみだったと思う。今まで一緒に行動してきた柊に会うのも楽しみだったけれど、なにより自分の所属しているギルドのメンバーに初めて会うことができる。もしかしたら女キャラクターを使っている人が本当は男かもしれない。もしかしたらものすごくカッコいい人がいるかもしれない。ギルドマスターは実際に会ったらどんな人だろう？いろいろなことを考えながら、その日が来るのをとても心待ちにしていた。そしてついにその日がやってきた。結局場所の関係と、仕事やら用事やらで、オフ会に来ることができたメンバーは8人だった。男6人、女2人である。それでもギルドの約半分の人が集まってくれたことになる。とりあえず待ち合わせ場所に集まったものの、どの人がどのキャラクターの人なのか、さっぱりわからなかった。そのままお店に入って、それから互いに改めて自己紹介をした。そこで初めて柊の姿をこの目で確認したのである。

彼はお世辞にもとても素敵な男性とは言えない見た目だった。顔がという意味ではなく、初めて皆と顔合わせするという場面であるにも関わらず、ボロボロの服に履き古した真っ黒の靴、長年手入れをしていないであろう髪に、おまけに食べ方も汚い。ネットゲームの中で抱いていた印象、そして勝手に膨らませていた想像とは残念ながら

---

<sup>37</sup> オフ会とはオフラインミーティングの通称で、ネット上で掲示板やチャット等の方法を使って知り合った者同士が、実際に集まってわいわいと遊んだりすること。これまでは面識のなかった者同士がオフ会を通じて面識を持つということになる。



ら全くもって異なっていた。それでも私はなんとか脳内のあらゆるフィルターを駆使しながら、“あの” 柊にやっと会えたのだからと現実を受け入れようとしていた。大丈夫、そんな彼でも今よりお洒落をして、髪を切りそろえて、そして食べ方を直せばきつともっと素敵な男性になる、と必死に言い聞かせていた。そんな矢先に、ついに運命の分かれ道が来る。皆ようやく対面したばかりで場も雰囲気も全く和んでいない中、空気を読まずに彼が面と向かって交際を迫ってきたのだ。この瞬間、私の中で大きな何かが崩れていくのがはっきりと分かった。まさに天から地へと突き落とされたようだった。外見だけならまだしも、彼は中身までどうしようもなかったのだと、その時とうとう思い知らされてしまった。もう、脳内のフィルターは彼の全てをカバーする事はできなかった。周りが半ば啞然とする中、静かに時間だけが流れてゆく。断ればどうなるか、受け入れればどうなるか、天秤にかけるまでもなかった。しかしここで断れば今後の柊との関係は保障されない。しかも場の空気をもっと悪くするかもしれない。いろいろな事が脳内をぐるぐると回って、どれくらいの時間が経過しただろう、私は遂に重い口を開き、彼の申し出を断った。

その後のオフ会は空騒ぎだった。楽しかったが、楽しくはなかった。おそらく皆同じ気持ちであっただろう。結局全員3次会まで参加していたが、流れる空気はどことなく重く、私も柊もほとんど話すことはなかった。数時間前まで毎日のように一緒に時間を過ごしていたとは思えないほどに、私たちは他人だった。オフ会が終わり解散した後も、皆に申し訳ないなという気持ちを抱えながら帰路についた。

翌日から、柊は姿を現さなくなった。

### 5章3節 私がネトゲをやめた理由

柊はゲームに来なくなったが、私は相変わらずゲームに入り浸っていた。ビショップと組んでいないというだけで作業効率はだいぶ落ちてしまっていたが、それでもゲーム世界にいないとやっていられなかった。柊の姿を見なくなってから半年以上経って、私には新たな恋人が出来た。もともと恋愛体質な方ではなかったが、家にいながら家族とも友人とも話さなくなり人肌恋しかったのかもしれない。私と彼は幸せだった。しかし、わずかな変化は徐々に全てを飲み込んでいった。

私に恋人ができたことで、突然ギルドメンバーが冷たくなった。理由が分からなかった。ただ、ギルドメンバーの一人が特に男女関係というそのもの自体に嫌悪感を抱

いていたらしいということだけは耳にしていた。「リア充爆発しろ！」<sup>38</sup>という言葉  
を聞いた事があるだろうか。ギルドメンバーの間でこの言葉はよく耳にしていたが、  
それはいつもの冗談ではなく、本当に「爆発しろ」と思われていたのかもしれないと  
今になって思う。恋人ができたからといって皆の前でのろけたりはしなかったし、ま  
してここまでネットゲームに依存していた私のことだ、ログイン率が悪くなる事もゲ  
ームから離れることもなかった。よくわからないまま、避けられ続けた。

そしてとうとうある時、突然ギルドから追放されてしまった。追放の理由は、“恋  
人ができたから”。知らない間に幸せオーラが出ていて障ったのでは？紅一点のよう  
な存在だったからではないか？それだけ大切にされていたのでは？相談すればする  
ほど様々な見解が出てきたが、私は今でもその真相が分かっていない。中学2年の時  
に初めてこのギルドに入り、たとえプレイしていなかった時間を除いたとしても、そ  
れでも数年間は家族の如く、否、家族以上に毎日何時間も語り合い、共に生きていた  
仲間だったのに、そんな理由であっさり切られてしまったのである。「俺たち、家族  
だよな」なんて冗談でも皆で言い合ったこともある。東日本大震災の時だって、すぐ  
に安否を確認しあった。そんなかけがえのない大切な仲間だったのに、こんな理由で  
全て消えてしまった。私の数年間は何だったのだろうか。ギルドの名誉のために戦っ  
てきた私は一体何だったのだろうか。もう必要とされていない？ではこれから一体ど  
うしていけばいいのか。もう、なにもかもがくだらなくなかった。

こんなことがあって、私は数年ぶりに丸1日メイプルからログアウトした。数年ぶ  
りの休息だというのに、心にはぼっかり穴が空いてしまったようだった。まるで抜け  
殻のような心で、空を見た。久しぶりに見た空は、数年間引きこもっていた私には痛  
いくらいに眩しくて、今まで見た事がないくらいにとっても青く感じた。私は今まで何  
をやっていたのだろうと、ふとその時に思った。

どうやら2年の時が経過していたようだ。まるで時が止まってしまっている。私の  
中では2年前と何も変わらないのに、同じ年に入学した同級生たちは皆、とうに卒業  
して社会に出ていた。なんだか、不思議な気持ちだった。この時私は2年間の留年を

---

<sup>38</sup> ネットスラングの一つ。2ちゃんねるの大学生活板で使用されたのが発祥という説  
が多く、その後ネット上を中心にtwitterなどでも広く使われるようになった俗語。  
“リア充”という言葉自体は“リアルが充実している人”の略で、主に恋人や友達付  
き合いに恵まれている、サークル活動や飲み会に参加する、オタク以外の趣味を楽し  
んでいるなどの要素がリア充の定義とされる場合が多い。「リア充爆発しろ！」とは  
リア充を疎ましく思うあまりこのように爆発しろという言葉を使っているが、羨まし  
さをさりげなく表現することもある。

経て、在学 5 年目の 3 年生になっていた。転びそうになりながら部屋を出て、階段を降りる。母が少しぎょっとした顔でこちらを見たが、久しぶりに部屋を出てきた娘を見て少し安心したのか、昼ご飯を作ってくれた。少し濃かったが、身に染みるような味だった。そんな母は先日亡くなり、もう二度と手料理を食べることはできなくなってしまったが、私はあの日母が作ってくれたあのオムライスの味を決して忘れないだろう。

この日私はついに終わりの見えない真っ暗闇のダンジョンを脱出した。  
迷う事はなにもなくなった。

## 終わりに

これまで本稿ではネットゲーム世界に魅了された人々、そして彼らのヴァーチャル・アイデンティティについて述べてきた。アイデンティティの所在こそは仮想空間上であるが、彼らは現実世界に住む私たちと何ら変わりなく同じ時を生きている。それが依存状態であろうとなかろうと、彼らは彼らの意思で選択的に仮想世界を生きているのである。彼らにとってネットゲーム世界を出るということは彼らのアイデンティティを失うということに等しい。現実世界とは異なり、仮想世界は全てがデータだ。現実世界なら何かを失ったとしても、それまでに得たものが何かしらの形で残り、受け継がれて行くということが考えられるが仮想世界の場合はそうはいかない。その世界を手放す、ということはその世界の中で得たものを失うということになるのだ。もちろん細かい事を言えば限りがない。違法行為をすればそれが回り回って“何らかの形”で残るということも否定はできないが...(ただしこれを学術論文で書くわけにはいかない。) ネットゲーム依存を脱却する方法についてもいくつか述べたが、100% 必ず脱却することができるかどうか確証はない。サービスが終了したところで依存先を次のゲームに移してしまっただけでは意味がないのである。ネットゲームを完全に脱却するためにはヴァーチャル・アイデンティティを完全に失うことより他はないのである。もちろん本人が現実世界で死亡すれば話は別だが...。現実世界で本人が死亡することについて、ある作品を思い出した。「ソードアート・オンライン」という近年の作品をご存知だろうか。川原礫が執筆したライトノベルで、2011 年刊行の「このライトノベルがすごい! 2012」では作品部門ランキングとキャラクター部門総合ランキングで 1 位を獲得した、まさにライトノベル界の話題作である。「ソードアート・オンライン」はまさに MMORPG の世界を描いたものだ。オンラインゲームという

と語弊があるかもしれない。この作品は、2022年に大手電子機器メーカーが仮想空間への接続機器<ナーヴギア>の開発に成功し、誰もが仮想空間へとダイブすることができるようになった、という設定だ。プレイヤーが遂に完全なるヴァーチャル・リアリティ<sup>39</sup>を体感することができるようになったのである。このナーヴギア対応の初のVR<sup>40</sup>MMORPGとしてソードアート・オンラインというゲームが発売され、この作品の主人公含むおよそ1万人がゲームに参加することとなった。しかし接続した先で彼らを待ち受けていたゲームマスターからの恐るべき試練は、「自発的にゲームをログアウトできず、最上部に棲むボスマンスターを倒すことがクリア条件となり、それまでは全員がゲーム世界に閉じ込められ、もしこの世界で死亡した場合は現実世界のプレイヤー自身も本当に死亡する」というものだった。ゲームクリアを目指して全プレイヤーは動き出すが、時が経つにつれて戦闘で死亡するプレイヤーや絶望の果てに自害する者が現れ、ゲーム開始からおよそ1ヶ月が経過した時点で2000人の死亡が確認される。それでも主人公は仲間と出会いながらこの試練に果敢に立ち向かう...というストーリーである。私たちが現在熱中しているネットゲームは、もしゲーム内でHPが0になり死亡することになったとしても「ソードアート・オンライン」のように本当に現実世界の私たちが死亡することはない。当然と言えば当然である。しかしもしいつか「ソードアート・オンライン」の世界のように、何らかの技術によって仮想世界にリンクすることができるようになったならば、それでも私たちはその世界に行くことを望むのだろうか。この作品に出会った時、自然とそんなことが頭を過った。仮想世界がいつしか仮想でなくなってしまうとしても、私たちはその世界に魅了されるのだろうか。もし私たちのアイデンティティがその世界で確立してしまったならば、この現実世界に戻りたくないと思う日が来るのだろうか。もしもそんな日が来るならば、その時はおそらく何もかもが崩壊してしまっているだろう。

あなたのいるその世界は既に現実なのだから。

## 謝辞

本研究を進めるにあたり、様々なご指導を下された小熊英二先生に深く感謝致します。

---

<sup>39</sup> 視覚や聴覚、運動感覚に訴える人工的な空間をコンピュータにより作りだし、人間があたかもその環境に埋没したように機械と対話できる技術。仮想現実感とも言う。

<sup>40</sup> VR=ヴァーチャル・リアリティ(Virtual Reality)の略称

また、日常の議論を通じて多くの知識や示唆を頂いた小熊英二研究会の学生の皆様に感謝します。

## 参考文献

- ・鈴木謙介、2007、『ウェブ社会の思想』、日本放送出版協会
- ・遠藤諭、2011、『ソーシャルネイティブの時代 -ネットが生み出した新しい日本人-』、株式会社アスキー・メディアワークス、
- ・橋元良明、2011、『メディアと日本人 -変わりゆく日常-』、株式会社岩波書店
- ・橋元良明、2008、『メディア・コミュニケーション学』、株式会社大修館書店
- ・Wallace, Patricia、2001.05、*The Psychology of the Internet*, University of Maryland, College Park (2001、川浦康至・貝塚泉訳『インターネットの心理学』、NTT出版株式会社)
- ・三浦麻子・森尾博昭・川浦康至、2009、『インターネット心理学のフロンティア』、株式会社誠信書房
- ・石川結貴、2010『ネトゲ廃女』、リーダーズノート株式会社
- ・西村本気、2010、『僕を見たネトゲ廃神』、リーダーズノート株式会社
- ・芦崎治、2009、『ネトゲ廃人』、リーダーズノート株式会社
- ・岡田尊司、2005、『脳内汚染』、理想社
- ・牟田武生、2007、『オンラインチルドレン -ネット社会の若者たち-』、オクムラ書店
- ・佐藤嘉一、2004、『物語のなかの社会とアイデンティティ -あかずきんちゃんからドストエフスキーまで-』、株式会社晃洋書房
- ・Erving Goffman, 1961, *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Bobbs-Merrill, (=1985, 佐藤 毅・折橋徹彦訳『ゴッフマンの社会学2 出会い—相互行為の社会学』、誠心書房)
- ・三浦麻子・篠原一光、2002-03、“チャット・コミュニケーションに関する心理学的研究-ログ解析にもとづく探索的検討-”、対人社会心理学研究 (2), 25-34、(2012.06.15、<http://syasin.hus.osaka-u.ac.jp/jjisp/002/pdf/miura.pdf>)
- ・坂崎基彦(2004) “オンライン空間におけるアイデンティティ形成および維持-韓国のコミュニティサイトを中心とした韓日比較を通じて-” (2012.06.15、<http://www.tokyoseoul.net/Pages/incafetext/p04.pdf>)