

論文要旨

論題：現実行動と仮想行動との相互作用のメカニズムについての研究
—「位置情報ゲーム」の事例分析—

指導教授：西川 英彦 教授

2011 年度法政大学大学院経営学研究科経営学専攻修士課程修了

マーケティングコース

清原 康毅

近年、携帯電話の普及、モバイルインターネットの浸透などを背景として「位置情報ゲーム」と呼ばれる位置情報を活用したゲームが生まれている。このゲームは、日常生活の移動（現実行動）がゲームとなり、このゲームを楽しむ為に（仮想行動）、ユーザーが移動を起こす（現実行動）という携帯ゲームが近年注目を集めている。本研究では、この事象を「現実行動」と「仮想行動」の相互作用と捉え、このメカニズムがなぜ成立しているのか、その要因を明らかにする事を目的とした。

ゲームなどの仮想行動がきっかけとなり消費を引き起こした研究としてはネット・コミュニティやオンラインゲームの研究が挙げられる。これらの研究では消費行動を起こす際に、コミュニティやコミュニケーションが深く関わっている事が述べられている。しかしこれらは仮想消費を引き起こした事例であり、現実行動までを捉えられてはいない。またツーリズム研究の側面からは、アニメや映画をきっかけとして現実行動を捉えたコンテンツ・ツーリズムの研究があるが、仮想行動を捉えた研究ではない。

そこで、本研究では位置情報ゲームのユーザーに対するインタビューを実施し、現実行動と仮想行動との相互作用のメカニズムの成立要因についての考察を行った。

本研究で得られた知見は以下の3点である。

第一に、現実行動と仮想行動との相互作用のメカニズムが成立する為の4つの要因を明らかにした事である。その4つの要因とは「①位置情報ゲームが日常生活に定着した事」、「②仮想行動上の目標を拡張した事」、「③仮想行動の目標の拡張に伴い、行動を引き起こした事」、「④現実行動の拡張が促進される事」であった。

第二に、現実行動を引き起こすユーザーの動機を明らかにした事である。「その場所でしか取得できないアイテム収集」がユーザーの行動動機であり、特にコンプリートを目指すユーザーが現実行動を引き起こす事が明らかとなった

第三に、現実行動と仮想行動との相互作用におけるコミュニケーションの役割を明らかにした事である。大きくは「初心者ユーザーをゲームに定着させる役割」と「現実行動を促進させる役割」の2つである。

現実行動と仮想行動を捉えた研究はなく、本研究は理論的にも実務的にも意義があると考えられる。

以上