

《卒業研究報告》

オンラインゲームを介した恋愛に関する研究

沖倉 悠丞 (荒井ゼミ)

第1章 はじめに

第1節 目的

本稿の目的は、オンラインゲーム上での恋愛はどのようにして成り立つのかを明らかにしていくことである。

第2節 研究背景

恋愛の形は時代の変化と共に姿を変えており、現代社会においてはその多様さに目を見張るものがある。同性カップルや歳の差カップル、国際間カップルなど、昔は時代的に受け入れられにくかったものが受け入れられるようになってきた。それに伴い、出会いの場というのも昔に比べて非常に多様化し、進化してきている。特にインターネットやパソコン、スマートフォンなどのいわゆる「オンライン環境」の整備はこの出会いの場において多大なる影響を及ぼした。

これらオンライン環境が整うまで、基本的な出会いの手段としては、学校であったり、部活、サークル、職場などの一定のコミュニティが構築された場所の他、ナンパと呼ばれる気になった人に声を掛けるという方法であった。

これらに共通するのはいずれも対面の下、現実世界で恋愛関係が構築されていくという点である。しかし、オンライン環境が充実したことで、出会いの場は更に拡張した。

まず、携帯電話が爆発的な人気を誇り、それによって連絡先の交換、電話やメールでのやり取りができるようになった。

次に、インターネットが普及し、無料掲示板サイトを介した出会いができるようになった。

そして現在、携帯電話とパソコン、インターネットの機能を全て兼ね備えたスマートフォンが登場した。このスマートフォンは、誰もが持つ時代となり、LINEやInstagram、Twitter、マッチングアプリなどの多種多様なアプリを用いて非対面での人間関係の構築や出会いができるようになった。

そんな中、今回私がテーマとするのは「オンラインゲームを介しての恋愛」である。このテーマを設定した理由は、自分自身が経験者であり、この経験をもっと深く検証し、研究したいという思いがあるからである。この、オンラインゲームを介しての恋愛が果たして対面での恋愛とどういった違いや類似点があるのか。そういった点を今回の研究で明確にしていきたい。

第3節 研究対象と研究方法

本研究では、私自身が実際に経験したことを参考にしたヴァーチャルオートエスノグラフィーを軸とし、私と同じくオンラインゲームを通して恋愛関係に発展した経験者へのインタビュー調査を用いて研究を進めていく。今回舞台となるゲームは2014年から2023年までプレイしており、9年もの間ユーザーとしてヴァーチャル空間における参与観察を行なった。

インタビュー対象者は「X」(旧Twitter) 上で呼びかけ、合計9名の方にご協力していただいた。

インタビューはzoomまたはLINE上という全てオンラインでの環境下で行った。また、同様にオンライン上での出会いであるマッチングアプリとの比較も検証していくこととする。なお、今回の研究では私が恋愛関係に発展した「ログレス」というオンラインゲームにフォーカスして調査していく。

以下は、対象者の属性表である。

第4節 先行研究

まずは、戦後の日本における恋愛と結婚の歴史について見ていく。その為にも、見合い結婚と恋愛結婚の推移のデータを確認していく。国立社会保障・人口問題研究所「第15回出生動向基本調査(結婚と出産に関する全国調査)」によれば、戦前は婚姻のうち7割程度を占めていた見合い結婚だが、戦後に減少しはじめ、1960年代の後半に、見合いと恋愛の逆転が生じた。その後一貫して恋愛結婚が上昇しつづけ、現在では全体の9割程度を恋愛結婚が占める状況となっていると、永田夏来、松木洋人らは示している(永田・松木 2017)。

このことから、本研究の前提となる日本の恋愛と結婚の動向の変化が確認できる。このように恋愛と結婚との深い繋がりが構築され、恋愛イコール結婚という現在のイメージが定着した。そして、恋愛や出会いの場面に様々な変化が訪れた中で誕生したのが、今回の研究のテーマでもある「オンラインゲームを介しての恋愛」であると言えるだろう。ただ、これは、恋愛という面に関しては共通しているのだが、「対面」と「オンライン」という点で大きく異なっている。同じ恋愛でも前提条件が異なっているため、その点を考慮しながら検証していく。

次に、比較対象となる「マッチングアプリ」の研究を見ていく。その為には、マッチングアプリとは何かを説明する必要がある。以下は、消費者庁が整理したマッチングアプリの基本事項を引用したものである。

マッチングアプリとは恋愛や結婚等を目的とした会員同士をマッチングするサービスである。会員は自身のプロフィール(生年月日、性別、居住地、

	年齢	性別	職業	出身地	連絡ツール
Aさん	27歳	男性	介護士	高知県	LINE Discord
Bさん	24歳	女性	介護士	東京都	LINE Discord
Cさん	30歳	男性	サラリーマン	群馬県	LINE
Dさん	29歳	男性	アパレル店員	広島県	LINE Discord
Eさん	25歳	男性	美容師	大阪府	LINE Discord
Fさん	23歳	男性	大学生	神奈川県	LINE
Gさん	36歳	女性	フリーター	岐阜県	LINE
Hさん	24歳	男性	警察官	北海道	LINE
Iさん	23歳	男性	未回答	長崎県	LINE

職業等)や写真、自己紹介文等を登録した上で、検索等により交際相手や結婚相手を自身で探すことができる。マッチングアプリ事業者がおすすめの手を提示することもある。会員は検索等で表示された相手について気に入った場合には「いいね」等のアクションを行う。相手も「いいね」等のアクションを行った場合にはマッチングが成立したこととなり、相手とのメッセージ交換が可能となる。メッセージ交換を通じて、実際に会う約束をすることによってデートすることができる。新型コロナ対策の一環等として、マッチングアプリ等のビデオ通話機能を利用したオンラインデートを提供する事業者もある。一定期間に行える「いいね」等のアクションができる回数、見ることができるプロフィールの数等に上限が設定されていることもある。結婚相談所サービスでは、担当のアドバイザーがふさわしい相手を個別に紹介する、お見合いのセッティングを行う、交際に関するアドバイス等のサポートをすることを多くに対し、「マッチングアプリ」では会員自身が相手を探し、デート等の約束等も行う。いわゆる「出会い系サービス」では、メッセージの送信ごとに料金が発生する等、従量課金制のサービスが主であるのに対し、マッチングアプリは月額定額制が基本であり月額範囲内で一通りの機能を利用できる等の違いがある。(消費者庁 2021)。

このように、マッチングアプリの特徴としては、相手のプロフィールを見ていいねを送り、マッチングした後にメッセージを送り合うことで交流をしていくことだ。また、興味深い研究結果もある。大坂瑞貴が18~34歳の独身男女を対象に行ったアンケートによる調査結果では、男女とも「年齢」「居住地」「プロフィール 写真」「自己紹介文」「好きなこと・趣味」について「重視する」+「まあ重視する」が7割を超え、重視度が高かったとさ

れている。また、女性の方が男性に比べ重視度が高い傾向にある項目は「身長」「性格・タイプ」「社交性」「同居人」「職業・職種」「年収」であった(大阪 2022)。このように、マッチングアプリの利用者は、相手の属性項目を非常に重要視している傾向にあると言える。マッチングアプリは、出会いの場としての舞台は「オンライン上」であり、その点に関しては「オンラインゲーム」と同じである。しかし、それぞれの趣旨は「出会い」と「ゲーム」であり全く異なっている。この似ているようで大きく異なる二つを比較検証していく。

最後に、オンラインゲーム上でのコミュニケーションについての研究を見ていく。小林哲郎、池田謙一らは、オンラインゲーム内で形成された仲間関係がオフラインの現実世界にもよい波及効果をもたらしている。例えば、オンラインの世界で知り合いとなった人々がオフ会を通じて対面での交流を始めるようになるといったポジティブな可能性を示唆している(小林・池田 2006)。彼らの言うポジティブな可能性の延長線上に、オンラインゲームを介しての恋愛関係の構築及び、リアルでの交際・結婚にも繋がるのが予想される。また、藤桂、吉田富二雄らは、オンラインゲーム利用が現実生活に正の影響を及ぼすのか、負の影響を及ぼすのかは各個人がもつ志向性、すなわち個人志向で自分が楽しむためにプレイするのか、対人志向で他者との交流を求めてプレイするのかといった期待感に依存すると指摘している(藤・吉田 2010)。この、対人志向で他者との交流を求めてプレイしていった延長線上に、恋愛に発展する可能性は大いに考えられるだろう。また、オンラインゲームをプレイすることによってネガティブな効果があることを指摘する研究の多くは、オンラインゲーム・プレイヤーにのみ着目し、データを集積する傾向があり、一部の例外例を相対的に重く評価している可能性があるとして藤、吉田らは指摘している。今後は広く同世代・ネットユーザー

の行動パターンとの比較からオンラインゲームがもつネガティブな(あるいはポジティブな)効用について検討していく必要がある(藤・吉田 2010)としており、今回はその「ポジティブな効用」である恋愛について調査していく。

第5節 仮説

本稿で分析する仮説については、オンラインゲームを介しての恋愛には、どのような特徴があるのかというリサーチクエスチョンに対して、以下の2つの仮説を立てた。

仮説1：社会的属性よりも人格の内面を深く理解することができることにより、内面を重視した恋愛の可能性を秘めているのではないか。

仮説2：マッチングアプリと異なり、オンラインゲームでは出会うまでに信頼関係を構築する必要があることが、性的奔放性を排除することに繋がっているのではないか。

以上、この2つの仮説を念頭におき、研究を進める。

第2章 オンラインゲームの概要および舞台の解説

第1節 オンラインゲームとは何か

オンラインゲームとはインターネットに代表されるネットワークに接続して、同時に不特定の複数の人間が参加して行うゲームのことである。通称「オンゲー」、「ネットゲーム」、「ネトゲ」などと略されることもある。オンラインゲームを行うためのアプリケーションは、あらかじめ使用する側のデバイスにインストールしておくことがほとんどであるが、ゲームの進行はオンラインで共有され、リアルタイムで参加する別のプレイヤーとの共同作業や情報の共有もできる。オンラインならではの特徴として、1人あるいは遠隔地にいる

複数(多人数の)ユーザー同士が専用のサーバや機器(コンピュータやゲーム機)を接続して、同時参加でゲームを楽しむことができることが挙げられる。ゲームの種類として、特定の状況を再現したシミュレーションゲーム、各自が割り当てられた役割やキャラクターを演じるロールプレイングゲーム(RPG)のほか、スポーツ、格闘、レース、アドベンチャー、シューティング、パズル、ボード、クイズ、ギャンブルといったジャンルのオンライン専用アプリケーションソフトウェアがある。運営会社に登録するなどして、無料で参加できるものが多いのが特徴でもある。

第2節 オンラインゲームの中での恋愛

上記で解説した、オンラインゲームを舞台とした恋愛に発展するケースは少なからず存在している。ただ、ゲームのジャンルや種類、プレイしている人口やダウンロード数、知名度などによって発展のしやすさは変化してくるが、それでもどのオンラインゲームでも恋愛に発展する可能性は十分にあるだろう。その理由として、オンライン環境が整ってさえいれば、いつ、どんな場所で、誰でも簡単にゲームにアクセスすることができ、不特定多数のプレイヤーと遊ぶことで、色々な人と繋がることのできるからだ。このようなことは、オンラインが普及する以前の、いわゆるオフラインゲームの場合、中々できることではないだろう。つまり、オンラインが可能になったことで、このような恋愛のケースが誕生したと言っても過言ではない。では、具体的にどうやってゲームの中で出会い、友人から恋愛関係にまで発展していくのか、そのプロセスを今回自らの参与観察と、当事者としてのオートエスノグラフィーを元に提示していく。

第3節 ログレスの特徴

ログレスの正式名称は、「剣と魔法のログレス・

いにしへの女神」であり、2013年12月にサービスを開始した。ジャンルは、大規模多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲームであり、通称「MMORPG」と呼ばれているものである。現在までに900万ダウンロードを突破し（2023年6月現在）ており、仲間との協力プレイが楽しめたり、かわいいアバターで着せ替えができたりする。また、特筆すべきはゲーム内に設置されているチャット機能の豊富さである。チャットの種類は5種類ある。1つ目は、ワールドチャットで、全てのプレイヤーに見られるチャットだ。1度書いたら3分間連投することはできず、主にクエストの募集やみんなに共有しておきたい内容や、文化として誕生日おめでとうなどの言葉が交わされたりもする。2つ目は、グループチャットと呼ばれるもので最大100人まで参加できる。同じグループに所属している人同士にしか会話の内容は見られない。基本的に仲が良い人のみのコミュニティなので、雑談をしたり、クエストの募集をしたりと、気兼ねなくなんでも行っている。3つ目は、クランチャットでクランと呼ばれる18人で構成されるグループの延長上にあるコミュニティだ。同じクランに所属している人にしか会話の内容は見られない。グループが緩い雰囲気と比べ、こちらは攻略メインであり、決まった日時に全員で難しいクエストに挑むということをしている。4つ目は、パーティーチャットと呼ばれるもので、クエストを攻略する上で利用する即席で組まれるもの。最低2人から8人までで、同じパーティーに所属している人にしか会話の内容は見られない。基本的に敵を倒したら解散するため、あまり親交は深まらないことが多い。しかし、同じ敵をずっと倒し続けるいわゆる「周回」では何時間も一緒にいる為、親交が深まる場合もある。5つ目はダイレクトチャットと呼ばれるもので、1対1でのチャットであり、自分と相手にしか会話の内容は見られない。基本的にこれらのチャットを駆使し

てプレイヤー同士はコミュニケーションをとっていく。

第3章 オンラインゲームを介した恋愛関係構築までの軌跡

本章では、オンラインゲームを介して、恋愛関係がどのように構築されていくのかについて、参与観察と、オートエスノグラフィーを元に、特徴的なものに関して記述していく。

ここでは主に、ログレスユーザーである、JさんとKさんの例を基に見ていきたい。

Jさんはインタビュー時、21才の男性、大学生である、出身地は東京と、連絡ツールとしては、LINEとDiscordを主に使用している。Kさんは、インタビュー時、19才の女性、専門学校生である出身地は長崎、連絡ツールとしては、LINEを主に使用している。

Jさんは当時ログレス歴8年、Kさんは当時ログレス歴6年、ともに中学生時代に自分用のスマートフォンを購入して以降、このゲームに関わっている。

第1節 出合い

Jさんが交際していた女性と出会ったのは、「ログレス」をプレイしている時とあることがきっかけだった。その日、普段通りゲームにログインしたJさんは、とあるクエストに挑んでいた。そのクエストは多少難易度が高く、ソロ（1人）で挑むにはかなり難しい物であった。案の定、何度挑んでも勝つ事ができず悩んでいたJさんのところに、ふと1人の人物が通りがかった。「一緒に戦いませんか？」そう、エリアチャットに打ち込んできたのが、後の彼女（恋愛関係となった女性 Kさん）となる「ユリナ」（仮名）という名前のプレイヤーであった。「本当ですか！？勝てなくて苦戦してたんです！ぜひ戦いましょう！」そう言ったJさんは、ユリナさんと共にパーティー

を組み、敵に挑んだ。結果、2人で協力して勝つ事ができ、クエストをクリアする事ができた。「やった～！！勝てましたね！」とチャットしたJさんに対して、「ですね！初クリア嬉しいです！」と快い返事を返してくれた。その後、改めてゲーム内のdm（ダイレクトメッセージ）を用いてお礼を言い合い、今後も難しいクエストがあれば一緒に倒そうと話したりした。それから、彼女が所属しているグループにお誘いしてもらい、ログレス内での新たなコミュニティが増えることとなった。ユリナさんと仲良くなり、一緒にクエストをこなすようになったある日、ずっと気になっていたJさんは、ユリナさんに年齢や性別、住んでいる場所などを聞いてみることにした。今まで聞いてみたかったことだが、関係を築き始めた頃では警戒され、せっかくできた友人が離れてしまうと思えなくて聞いてはいなかった。質問してみたところ、性別は女性であり、年齢は19歳、住んでいるところは長崎ということが分かった。年齢も近く、女性ということを知ったJさんは、ここから徐々にユリナさんのことを友人以上の存在として意識するようになっていく。これが、彼女との初めてのゲーム内での出会いである。

以上がオンラインゲームでの出会い方の一例である。最初は相手のキャラクターのアバターとニックネームしか見えない為、お互いの顔や性別、年齢といった属性情報が全く分からない状態で出会うことになる。また、コミュニケーションを取るには、基本的にゲーム内のチャットを利用することで意思疎通ができる。そして、チャットをしながら徐々に仲良くなり、親密性が高まることでお互いの個人情報を開示していくというのが、一般的な流れとなっている。

第2節 好意の芽生え

ユリナさんと親交が深まり、お互いの年齢や性

別を明かしてからは、より仲良くなるためにLINEを交換して連絡を取り合うようになった。LINEについては、交換しても良いという考えの人と、リアルとなるべく切り離したいという理由から交換したくないという考えの人がおり、ユリナさんがどちらの考え方をしているかは実際に聞いてみなければ分からなかった。ただ幸いにも、オキピーさん（Jさん）とは仲が良く、特に問題は無いということで交換することができた。LINEを交換してからは、ゲームの話以外にも、雑談や、リアルに関係する会話などを多くするようになった。例えば、趣味や好きな音楽の話であったり、好きなアニメ、お互いの学校の状況などについてだ。もちろん、LINEだけではなく、ゲームをしながらもチャットを通して会話を重ねていき、とても楽しく会話は盛り上がった。会話を通して、ユリナさんがとても優しい性格の持ち主であり、かつノリが良く、相手を楽しませてくれる素敵な女性であることが分かった。また、映画やスタバ、同じアーティストが好きなどといった数多くの共通点が見つかった。このようにして、相手のことをどんどん知っていくうちに、相手からの返事を待ち遠しく感じていることに気が付いた。そしてそれは、Jさんの中で、ユリナさんに対して友人以上の好意的な感情を抱いている証拠でもあった。ユリナさんのことを好きになってからは、一緒にゲームをする時間も以前にも増して楽しくなっていった。難しいクエストを一緒に考えながら攻略できたことで達成感を共有したり、クエストを周回しながらレアアイテムの数で競い合ったりと、とても充実した時間を過ごした。

ユリナさんと出会ってから2ヶ月程たったある日、Jさんは彼女との関係を進展させたいと思い、彼女にログレス内での「相方」にならないかと提案することにした。ちなみに相方とは、ログレス内にある文化であり、友人以上の関係性になり、一对一の相棒的な存在になった関係性を指す言葉

である。相方になった後は多くの場合、全ユーザーから見られるステータスコメント欄に「相方〇〇」とお互い書き合い、この人と相方であると周りにアピールするようになる。つまり、相方になるということはある種覚悟が必要なことであり、一定以上の信頼と親交がなければ成し得ないことだ。このように、簡単には引き受けてはくれない内容ではあったが、勇気を振り絞り相方にならないかと伝えたところ、こちらこそ是非お願いしますという返事を頂き、相方になることができた。決して恋人になったという訳ではないのだが、ログレス内での関係が友人から大きく進展したことには間違いない。

以上のように、より親密になることで信頼度が高まり、ゲーム以外での連絡先を交換するようになる。ただ、全ての人がLINEなどのゲーム以外での連絡先を交換するわけではなく、あくまでも交換しても良い、良くないという許容範囲は個人によって異なる。また、「相方」という「友人以上恋人未満」の関係性を構築できるのも、明確に周囲に対してアピールできるのも、オンラインゲームならではの人間関係構築の特徴であると言えるだろう。

第3節 更なる進展

ユリナさんと無事に相方になることができたことで、Jさんは以前にも増してログレスに対するモチベーションであったり、プレイ時間が増えていった。相方となった時期は、コロナ禍で外出が制限されており、大学もほとんどオンライン授業であった為、自由時間は比較的多かった。ユリナさんは看護学校に通っており、コロナ禍とはいえJさんよりかは忙しかったが、それでも自由時間は多かった為、2人ともログレスに当てる時間を多く確保できた。相方としてログレス内では常に一緒に行動し、様々なクエストに挑み、喜びや楽

しみを分かち合うことで、更なる信頼感や、友情が育まれていることが感じられた。長崎県と東京都という、同じ日本でも決して近くはない物理的な距離はあったが、オンラインを通じての心の距離は確実に縮んでいった。その証拠に、お互いの自撮り写真なども送り合う関係にまで進展していた。

そんなある日、ユリナさんの方から通話をしてみないか？という提案があった。Jさんはこの提案に対して最初は葛藤があった。これまではチャットという文字だけのコミュニケーションをしてきており、通話をする事で何か変わってしまうのではないかという漠然とした不安がある一方で、彼女の生の声を聞いてみたいという気持ちもあったからだ。迷っていたJさんに対して彼女は、「チャットでも十分楽しいけれど、通話しながらならもっと楽しいかもよ？だから一回やってみない？」と背中を押してくれた。その一言で決心がついたJさんは、緊張して手が震えながら、恐る恐るLINE通話をかけることにした。電話が繋がり、「もしもし聞こえる？」という可愛らしい声が聞こえた。とっさにJさんも「うん！聞こえてる！」と返事をした。そして、「通話では初めましてだね笑」と言われ、「うん、今めっちゃ緊張してる！」と言葉を返した。このように、最初はごちなく始まった通話だが、徐々に徐々にお互い緊張がほぐれていき、チャットの時のような普段通りの会話ができるようになっていた。そして、会話をしている気が付いたことがある。それは彼女がとてもよく笑う子だということだ。チャットでは実際に笑っているかどうかは分からなかったのだが、こうして通話で話してみるとたくさん笑ってくれることが分かり、話していてとても楽しかった。気が付けば通話を開始してからもう3時間も経っており、Jさんが用事がある為に通話は終了となった。初めはためらいもあった通話だが、結果として本当に楽しい時間を過ごすこ

とができた他、チャットでは分からなかった彼女の新たな一面を知ることができた。通話は、チャットではなかなか伝わりづらい感情の部分を明確に引き出してくれるツールとして非常に有効的な手段であると感じた。

以上のように、写真を送りあったり、通話を用いることでオンライン上の関係と並行してお互いのリアルな情報を共有することでさらに親密性を高めていることが分かる。また、通話という手段は、これまでチャットだけでは伝わりづらかったお互いの感情をはっきりと表現して相手に伝えることができ、「声」の重要性を再認識することができた。また、コロナ禍で外出が制限されており、お互い家にいる時間が多いという状況も関係性の発展に拍車をかけたのは間違いないと考えられる。

第4節 愛方という肩書き

チャットや、新たに通話も重ねながら相方として過ごしていく日々の生活の中で、着実に親密性を高めていったJさんは、彼女への好きという気持ちがより強くなっていった。そして、この気持ちをそろそろ彼女に打ち明けたいと考えるようになった。そこでJさんは彼女に、ネット恋愛についてどう思っているか聞いてみることにした。すると、ネット恋愛は経験したことがあり、中学生の時には彼氏もできたことがあるそうだ。ただ、1ヶ月程度で別れてしまう場合が多く長続きしない為、しばらくは彼氏は作っていないらしい。ネット恋愛に抵抗がないことが分かったJさんは、いよいよ彼女に告白する決意を固めた。

通話を始めてから1週間程経ったある日、普段通り一緒にログレスで遊んでいたJさんたちだが、大事な話があるからと彼女に声をかけ一旦クエストを中断した。城下町と呼ばれる待機場に戻ったJさんたちはログレス内で二人きりになれる場所

に移動し、話し始めた。「正直さ、ここ数ヶ月一緒に過ごしてきたさ、俺に対する気持ちとかを正直に教えて欲しいな」。すると彼女はこう答えてくれた。「一緒に話しててほんとに楽しいし、正直男の人と話してて一番打ち解けてるなって思う。ログレスで相方になってからはずっと一緒に遊んできたし、楽しい時間もいっぱい共有してきたしで。あなたと相方になってよかったなって思ってる！」。それを聞いてJさんは心から感動し、嬉しい気持ちでいっぱいになった。「その言葉を聞いて本当に良かった！俺もユリナと過ごしてきたり、沢山の一面を知ることができたし、とっても素敵な人だなって思う。だから、ユリナさん、遠距離になってしまうけれど、それも覚悟の上で、僕と付き合ってください！」。今思っていることを精一杯チャットに載せて彼女に伝えた。すると、「私も、あなたのことが好きです。ぜひよろしくお願いします！」と、最高な承諾の返事をしてくれた。こうして、ゲームがきっかけで出会ったJさんたちは、ゆっくりと時間をかけながら、お互いの性格や内面を知りながら彼氏彼女の関係にまで発展することができた。

彼氏彼女の関係になってからは、これまでのステータスコメント欄の「相方」の部分を変更したり、ゲームキャラクターの服装をパールックにしたり、ログレス内での映えスポットと一緒に写真を撮ったりした。これらの行為は、ログレスの文化でもあるが、リアルでの恋愛を模倣している部分でもある。ゲーム内という限られた空間の中でも、工夫することで恋愛を楽しむことができる。

以上のように、友人から「相方」を経て「愛方」という彼氏彼女の関係にまで発展していくことが分かる。親密性が高まり、お互いを意識し、告白してお付き合いするというプロセスは、リアルと

オンラインという舞台は違えど、根本的な流れにはあまり変化はないと言える。また、ゲーム内で行う服装のペアルック、スクリーンショットを撮るといった行為はリアルな恋愛を意識しての代替行為であると言える。ただ、重要なのは前提条件としてリアルな恋愛と違い、相手の属性情報が一切分からない状態での出会いから始まるのが、このゲーム内での恋愛であるということだ。

第4章 ログレス内での恋愛関係の深まり方とその特徴

第1節 最初の段階

ログレス内での人間関係の構築方法は、主に2パターンある。1つ目は、ログレス内に知り合いなどが一切いない状態から0からゲームを始め、ゲーム内にあるクエストをしていく中で様々な人と出会い、親交を深めていく方法である。この方法では周りにいる自分含めプレイヤーはお互いの年齢、性別などの個人情報の基本全く分からない状況である。2つ目は、既にログレスで遊んでいるプレイヤーから紹介をされて、あらかじめコミュニティが構築されている中に入っていく方法である。ただ、この方法は、事例としても少なく、私の周りにもほとんどいない。なので、1つ目に紹介した方法が一般的な出会いである。今回インタビューした対象者も全て1つ目の方法で出会っている。

第2節 コミュニティを用いた関係構築

コミュニケーションの取り方は基本的にゲーム内に実装されているチャット機能を利用して会話をする。尚、音声通話機能などは実装されていないため、外部ツールを利用することで通話をしながらゲームをプレイすることもできる。チャットの種類は5種類ある。1つ目は、ワールドチャットと呼ばれるものであり、全てのプレイヤーに見られるチャットであり、一度文章を書いたら3分

間投稿することはできない。主にクエストの募集やみんなに共有しておきたい内容の他、お誕生日おめでとうなどの言葉が交わされる文化も存在している。2つ目は、グループチャットと呼ばれるもので最大100人まで参加できるものであり、同じグループに所属している人同士にしか会話の内容は見られない。基本的に仲が良い人のみのコミュニティなので、雑談をしたり、クエストの募集をしたりと、気兼ねなくなんでも行っており、雰囲気は緩い方である。3つ目は、クランチャットと呼ばれるもので、で「クラン」と呼ばれる18人で構成されるグループの延長上にあるコミュニティであり、同じクランに所属している人にしか会話の内容は見られない。グループが緩い雰囲気と比べ、こちらはクエストを攻略することを目的としており、決まった日時に全員で難しいクエストに挑むということをしており、割と硬い雰囲気である。4つ目は、パーティーチャットと呼ばれるもので、クエストを攻略する上で利用する即席で組まれるものであり、最低2人から8人までで、同じパーティーに所属している人にしか会話の内容は見られない。基本的に敵を倒したら解散するため、あまり親交は深まらないことが多い。しかし、同じ敵をずっと倒し続けるいわゆる「周回」では何時間も一緒に同じメンバーでいることが多い為、親交が深まる場合がある。5つ目はダイレクトチャットと呼ばれるもので、1対1でのチャットであり、自分と相手にしか会話の内容は見られない。プライベートの会話や、他人には見られたくない会話は基本的にこのダイレクトチャットを利用する。以上、これら五つのチャットを用いて、関係性を構築していく。

第3節 親密性の高まりによる恋愛関係への発展

本章第2節で述べたコミュニティを用い、ある程度親密性が高くなった段階でお互い年齢や性別などの個人情報を公開することが多い。その後、

グループチャットを介して仲が良い人同士だけが話せるコミュニティが生まれる。これは現実世界においての、仲よしグループと同じ感覚であり、顔が見えないオンラインバージョンのようなものである。また、ラインやディスコードなどのログレス以外での連絡先を交換し、LINEやディスコードのグループで通話をしながらゲームを楽しんだり、あるいは1対1での個人間通話で2人だけで通話をしながらゲームをする。その後、交流を深め、更に親交が深まると、一緒にクエストを遊ぶパートナーである「相方」と呼ばれる存在にまで親交が深まる場合がある。ログレスでは、プレイヤーが自ら設定できるステータスコメント（全プレイヤーから見られる、一言コメントのようなもの）というのがあり、そこに相方〇〇（この〇〇の部分には相手の名前が入る）と書き、他人にアピールするという文化がある。相方になった後には、お互いのゲーム内の服装をペアルックにしたり、ログレス内での映えスポットで一緒に写真を撮ったりすることがある。そして、このようなプロセスを経て恋愛関係に発展する場合がある。恋愛関係に発展した場合「相方」が「愛方」に変化する。このように、親密性が高まり、お互いを意識し、告白してお付き合いするというプロセスと、ゲーム内で行う服装のペアルック、スクリーンショットを撮るといった行為は、我々がこれまでに経験してきたであろう現実世界での行為と何ら違いはなく、リアルを模倣し、工夫することでオンラインゲームの世界を楽しんでいると言える。

第5章 インタビューを用いた仮説の検証

本章では、インタビューで得られた内容を基に様々な内容について分析を行う。対象者は、ログレス内で恋愛関係にまで発展した方である。募集方法は、X（旧Twitter）上で行い、男性7名、女性2名の計9名にインタビューを行なった。

第1節 ログレスとマッチングアプリの比較

本節では、ログレスと同じくオンラインというフィールド上で恋愛関係に発展できる、「マッチングアプリ」との比較検証を行う。どのような差異や類似点が生じるのか、以下に結果を見ていく。

第1項 目的の違い

ここでは、両者の違いとして、前提としてアプリを利用する上での目的がそれぞれ違っており、ログレスにおいては出会い目的のユーザーが少ないという意見が語られている。

Aさん（27歳 男性）

「マッチングアプリで言ったら目的があるじゃないですか。例えば、趣味友達とか体の目的みたいな、結局カテゴリ分けされてるじゃないですか始めからあれって。でもオンラインゲームの世界って、そもそもそんなに出会い目的で始めてる人もいるでしょうけど、まあそういう人が全員じゃないですよ。でも出会い系って、そもそも出会いも目的で使うじゃないですか。だから、目的が違うところが違うかなって思います。」

Fさん（23歳 男性）

「マッチングアプリって、出会い目的なわけじゃないですか。まあなのでその、出会いに追われてる感じがすると言うか、必死に出会いを求めている感がありますよね。でもログレスで恋愛に発展した人の場合って、別に元々恋愛目的でログレスを始めたわけじゃないと思って。なのでその点で言うと、必ずしも恋愛に発展することはない上で人間関係が構築されていくので、その点かなり慎重かなっていう気はしますね。」

Gさん（36歳 女性）

「ログレスだと、出会い目的の人とかヤリモクの人とかはマッチングアプリと比べると全然いな

いと思う。本当にごく一部だけだと思う。イメージだけど、出会い系でも相手にされなかった人がゲームで探してるイメージですね。それに、マッチングアプリにもチャット機能はあるけれども、あれもあくまで連絡先を交換するための道具というか、手段にしかすぎないんじゃないかなと思って。あれで性格とかを判断するのは難しいんじゃないかなと思います。」

Aさん、Fさん、Gさんからは、主にログレスにおいて出会い目的で利用しているユーザーは少ないという意見や、ログレスはあくまでもゲームであり、遊ぶためのアプリのため、目的が違うという意見が挙げられた。また、Fさんからは、ログレスを恋愛目的で始めた訳ではないという前提のもと人間関係が構築されていくことで、慎重に恋愛関係に発展していくのではないかなという意見も挙げられている。

確かに、ログレスはあくまでもゲームアプリであり、必ずしも恋愛関係に発展させなければいけないという縛りも決まりもない。なので、様々な交流を楽しみつつ慎重に相手のことを知ることができるのがログレスの良い点だと言える。

また、Gさんからは、マッチングアプリ内にあるチャット機能はあくまでも相手の連絡先を入手するための手段の1つとされており、相手の内面を把握するまでは至らないとされている。故に、より深く相手の内面などを知ることができるのはログレス内にあるチャットの方が優れているといえる。

こういった意見を踏まえると、ログレスに対する印象が恋愛面に特化していないからこそその安心感が生まれており、性的奔放性の排除にも繋がっていると考えられる。

第2項 ログレス恋愛の特徴

ここでは、各インタビュー者が体験したログレ

ス恋愛において、その特徴と経験であったりが語られている。

Bさん (24歳 女性)

「マッチングアプリだと、ログレスに比べたら全然出会えないです。趣味も同じ人が見つからないし、なんか思ったよりも出会えないって感じでした。メッセージをたくさん重ねなくても出会いたいっていう人は、すぐ出会えると思うんですけど、ログレスであまりにもチャットの時間を長くして、やっと顔を合わせて出会うっていうことに慣れすぎちゃったせいか、マッチングアプリの方でもチャットを続けないと会う気になれなくて。でも続く会話っていうのが全然見つからない、共通の趣味がないんですよね。ログレスだと同じ敵を倒しに行こうとやってできるけど。マッチングアプリでいったら例えば旅行が趣味って言っても、じゃあ旅行行きましょってならないですよ。お酒が趣味って言っても、じゃあお酒飲みましょってすぐにはならないみたい。そんな感じでした。」

Cさん (30歳 男性)

「自分は、相手とのログイン時間がよく合って、でも相手の住んでいる場所とか見た目とか、声の基本情報が全くわからないまま純粋に半年ぐらい一緒に遊んでました。そういった中で純粋に性格面を重視しての恋愛に発展していったっていうのは、やっぱり時間が長い分、それだけ信頼感とかも増して行きました。マッチングアプリだと短い時間の中でこうサクッとまあ会えるというメリットはありますが、リスクであったり信頼性には欠けるかなと思いました。」

Fさん (23歳 男性)

「マッチングアプリって、出会い目的なわけじゃないですか。まあなのでその、出会いに追われて

る感じがすると言うか、必死に出会いを求めている感がありますよね。でもログレスで恋愛に発展した人の場合って、別に元々恋愛目的でログレスを始めたわけじゃないと思って。なのでその点で言うと、必ずしも恋愛に発展することはない上で人間関係が構築されていくので、その点かなり慎重かなっていう気はしますね。とりあえず出会いたいとかって言うのでやってるわけじゃないのでゆっくり時間をかけて、お互いに会う時には慎重というか、付き合うのにも慎重なんじゃないかなって感じはあります。やっぱそういった点からもなんか信頼性というのが生まれるという感じはしますよね。」

Hさん (24歳 男性)

「ログレスは、相手の情報を何も知らない上で出会って仲良くなって、徐々にお互いの情報を話していくって感じじゃないですか。でもマッチングアプリはあらかじめお互いの情報がわかった上でマッチングしたら話したり会ったりするので、性格面とか内面重視の恋愛ができるのはログレスの方なんじゃないかなとは思いますがね。」

Bさん、Cさん、Fさん、Hさんからは、ログレス恋愛の特徴として性格面を重視しているという点や、時間をかけて人間関係を構築している点、人の内面を重視している点、会話を重視している点などが挙げられた。具体的なエピソードとして、Bさんのように、ログレスで会話を重視した恋愛に慣れているせいか、マッチングアプリでの打算的な出会いに発展できなかったことや、Cさんのように一緒にいる時間をゲームの中で共有することでゆっくりと長い時間をかけてお互いの信頼を得ることができた、などといった経験が語られている。

また、Hさんからは前提として得られる情報に大きな差が生まれており、表面的な情報が最初か

ら開示されているマッチングアプリと、表面的な情報を後々に開示していくログレスとで違いが生じているという意見が挙げられた。以上のようにログレス恋愛には通常の恋愛と異なる部分が多数存在しており、それがいい意味で恋愛関係に効果的に機能している面があると言える。

第3項 マッチングアプリ面から見ての比較

ここでは、ログレスについて、マッチングアプリ側から見た場合にどういった違いがあるのかを語られている。

Dさん (29歳 男性)

「マッチングアプリだと、相手の表面上の情報を見て取捨選択していくのは仕方ないことなのかなと思います。だからログレスと比べるとどうしても内面上の性格面であったりの情報にたどり着けないかなと思います。マッチングアプリでは、マッチングして出会ってそこから内面の情報を知っていくので、ログレスとは真逆のプロセスを辿っている感じですね。その点ログレスは内面を重要視した恋愛が比較的できるんじゃないかなと思います。」

Eさん (25歳 男性)

「自分がやっていたマッチングアプリは、特にヤリモクの人が利用している率が高くて、それこそログレスと比べると内面的な情報というのはほとんど見ていなかったんじゃないかなと思います。」

Iさん (23歳 男性)

「ログレスだと、出会って仲良くなるまでのハードルが高いので、リアルで出会えるまでのコスパ(コストパフォーマンス、以下コスパ)が悪いってというのはその通りだと思いますね。あとなんだろう、仲良くなってからいざ会おうとなっても相手

が近くに合える距離にいる割合ってだいぶ低いじゃないですか。だからそもそもヤリモクの人たちからしたら労力の割に見返りが少ないっていうのもありますかね。」

Dさん、Eさん、Iさんからは、マッチングアプリの側面から見て、マッチングアプリを利用してユーザーは、内面を見られておらず、主に顔や年収、年齢といった属性面を重視しているという意見が挙げられた。また、Iさんからは、性行為目的の人たちにとってログレスは出会えるまでのハードルが高く、出会えることが確定したとしても住んでいる場所によっては遠距離になる可能性もあり、マッチングアプリと比べても明確にメリットが少ないという意見が挙げられた。

この、メリットの少なさがあることによってそういった目的の人が排除されており、まさに性的奔放性の排除につながっていると言える。Eさんも似たような意見としてマッチングアプリにはヤリモクが多いという意見が挙げられた。以上のように、ログレスとマッチングアプリには恋愛関係に発展する上でも、明確な違いが存在していると言える。このマッチングアプリに関しては、次の節において詳細に分析をしていく。

第4項 全体を通しての分析

全体を通して言えることとして、ログレスとマッチングアプリを比較した際に、あらかじめ分かっている情報の差や、性行為目的の人たちの割合、チャットを通しての会話を重要視しているか否か（内面を知るための手段）といった違いが明らかになった。以上のようなことが積み重なってログレスに対する信頼感であったり、性的奔放性の排除につながっているのではないだろうか。また、多かった意見として恋愛関係にまで発展するまでに、「時間をかける」であったり「慎重になる」といった、チャットを通しての相手との交流の時

間を多く要しているケースが多いように思われた。これは、社会的属性・容姿にとらわれない恋愛の可能性を含んでいると言える。同じオンライン上のツールを利用しての恋愛関係の構築や出会いにおいても、このように大きな違いがあることが両者を比較することで明らかになった。

第2節 マッチングアプリに対するイメージ

本節では、引き続きログレスとマッチングアプリとの比較検証について行なっていく上で、マッチングアプリに対する「イメージ」について多く語られている。ログレスユーザーはマッチングアプリにおいてどのような印象や考えを持っているのか以下に結果を見ていく。

第2項 複数人にアプローチできる・効率重視

ここでは、マッチングアプリに「チャラさ」を感じており、その要因として複数人にアプローチできる点や、効率を重視しているということが理由として語られている。

Aさん (27歳 男性)

「マッチングアプリだと相手にいいね的な合図を送るじゃないですか。でもあれって 1日に何回もできるみたいで。だから結局複数人にいいねを送った上で数をこなした上で成り立ってるわけだから、なんかあんまりいいイメージはないかな。」

Eさん (25歳 男性)

「マッチングアプリだとどうしても、チャラいなと言った印象はありますね。以前、女性側でログインしてみたらどんな感じなのかなって思って、可愛い系の拾い画像でいい感じのプロフィールにして登録してみたら 5分で通知が 99件になりました。」

Hさん (24歳 男性)

「マッチングアプリやってる人って、沢山マッチして効率を求めているから、表面上の情報ばかり見てるだろうなって思いますね。」

Aさん、Eさん、Hさんからは、マッチングアプリのチャラさの要因として複数人にアプローチできる点や、出会いにおいて効率を重視している点、という意見が挙げられた。この、複数人の相手にアプローチができてしまうというシステムは、より相手とマッチする可能性を高めるために実装されているのだが、裏を返せば同時に複数人とマッチできてしまうと言える。故に、浮気の可能性であったり、自分だけにアプローチをしていないのではないかと考えたから「チャラさ」の要因としてつながっていると考えられる。

また、Eさんが行った、性別を女性に偽って設定した時のケースでは、男性が好む見た目とプロフィールに設定した場合に多数のアプローチが来ていることから、顔やプロフィールといった属性を基準に判断されていることや、男性が女性として偽って利用することができており、信頼性にも欠けていると言える。

第2項 女性の立場から

ここでは、2名のインタビューの女性の立場から見て、マッチングアプリに対してそれぞれ感じていることが語られている。

Bさん (24歳 女性)

「マッチングアプリは怖いイメージでした。やっぱりすぐ会いたい人に執着されたらやだなあとか。もう出会いを求めている人しかいないので。私もまあ出会いを求めてやってたはずなんですけど、なんかあんまりにもこうぐいぐい来られるとちょっと怖いなってという思いはありますね。このイメージはマッチングアプリを使った後でも変

わってはいないです。」

Gさん (36歳 女性)

「マッチングアプリだと、女の子の立場からすれば顔とか収入面は高望みしちゃうかな。だからまあ、内面よりかは外面を見て判断してる方が圧倒的に多いんじゃないかな。」

Bさん、Gさんからは、女性の立場からの意見として、マッチングアプリに対して怖い印象を抱いているという意見や、相手の属性面を重要視してしまうという意見が挙げられた。Bさんに関しては、マッチングアプリ利用者であり、出会いを求めているわけなのだが、出会うことに積極的すぎる人が多かったためか、アプリを辞めた後でも怖いという印象が継続したままでいると言える。マッチングアプリは出会いを求めている人がほとんどであり、アプローチはログレスよりは頻繁に来るだろう。

ただ、Bさんのようにあまり積極的に来られてしまうと嫌だという人に対してはかえって逆効果であると言える。Gさんに関しては、女性側からすると、イケメンな男性や高収入な男性を求めていることが多いという意見が挙げられた。このことから、女性目線からしても、マッチングアプリではパーソナルな側面はあまり見られていないということが言える。

第3項 ヤリモク

ここでは、マッチングアプリに対して、出会った女性と性行為のみを目的としている「ヤリモク」が多いという印象を抱いているということが語られている。

Cさん (30歳 男性)

「まあマッチングアプリに対するイメージは、

もうなんて言うんだろう、やりたいだけなのかなみたいな。いわゆるヤリモクのな人が自分が多いと思う。

Dさん (29歳 男性)

「体を売ることを目的に活動している人、ヤリモクの印象、パートナーに隠れて新しいパートナーを見つけるといった悪意を持ってマッチングアプリを利用している人が多い印象ではありますね。」

Eさん (25歳 男性)

「以前、女性側でログインしてみたらどんな感じののかなって思って、可愛い系の拾い画像でいい感じのプロフィールにして登録してみたら5分で通知が99件になりました。そう言ったこともあって見た目とかプロフィールで判断してるなとか、ヤリモクが多いなって感じました。」

Hさん (24歳 男性)

「マッチングアプリって、あわよくば一発ヤレればいいかなって思ってる人もいるだろうし、はっきり言って恐ろしいアプリだなとは思いません。」

Iさん (23歳 男性)

「ぶっちゃけマッチングアプリは、ヤリモクの男が1万人ぐらいでヤリモクの女性はほんのもう小指ぐらいいて、後はまあ病んでる女子と、あとは普通の女性の半分ぐらいかな、真剣に相手探してるのは。後の残り半分は病んでるか、ちょっと訳ありな感じしますね。体感男の8割ぐらいやり目じゃないですかね。」

Cさん、Dさん、Eさん、Hさん、Iさんからは、マッチングアプリに対してあくまでも性行為目的いわゆる「ヤリモク」のユーザーが多いという意

見が挙げられた。今回このマッチングアプリの項目に関してインタビューした中でも、最も多かった意見がこのヤリモクが多いという意見である。9人中6人が答えているということからも多くの人がマッチングアプリに対して抱えている印象であり、これがチャライと認識されている大きな部分であると言える。また、Dさんや、Fさんのようにヤリモクに対しての認識として、ズレた使い方であったり、本来の使い方ではないとしており、そういった目的を望んでいないある意味純粋な恋愛を求めているのではないかとも考えられる。

第4項 全体を通しての分析

全体を通して言えることとして、ほとんどの人がマッチングアプリに対してあまり良い印象を抱いていないと言える。具体的な要因としては性行為目的の人が多く点や、パーソナルな側面があまり見られていない点、属性ばかり見られている点などが挙げられた。これらがマッチングアプリ恋愛のチャラさたる所以であると考えられる。逆に言えば、今回否定的な意見が多かったのは、そういった恋愛を避けたい人が多かったわけであり、その人たちにとってログレスでの恋愛は理想的な環境だったと言える。よって、ログレス恋愛をしている人たちは性行為目的でも、不純な動機を抱えているわけでもなく、真剣に恋愛に対して向き合っているとも考えられる。マッチングアプリは手軽に利用することができ、あらかじめ属性で判断できるといったメリットもあるが、ヤリ目的や、プロフィール詐称、などのリスクには注意して利用する必要があると言える。

第3節 労力に見合わぬことによる信頼性の獲得

本節では、ログレスを恋愛、性愛目的で利用することはマッチングアプリと比較しても労力に見合わずコスパが悪いことにより、逆説的に信頼性を獲得しているということが語られている。

第2項 ゲームという特性を活かした信頼関係、 関係構築

ここでは、ログレスの「ゲーム」としての遊びの面にフォーカスした信頼関係であったり、関係構築が行われているということが語られている。

Aさん (27歳 男性)

「マッチングアプリ使ったことないんであんまりはっきり分かんないですけど、結局使って待ち合わせしてみたいな、メール交換してそこから信頼関係を深めるじゃないですか。オンラインゲームは結局出会うことまではいかないけど、同じ目的を共にしてやるみたいなの。例えば高難易度クエストだとそうじゃないですか。クリアを目的に2人で頑張るっていうのは、信頼関係の築き方にもちょっと差はあるのかなって。マッチングアプリみたいに、出会ってそこから仲良くなるというのが違うのかなって思います。」

Bさん (24歳 女性)

「ログレスって純粋にゲームを楽しんでる中で、たまたまいい人がいて、たまたま付き合うことになったってこともあるけど、マッチングアプリって、そもそもの目的がマッチングアプリを楽しむじゃなくって出会いを求めている。そういうところが違うと思います。」

Dさん (29歳 男性)

「マッチングアプリとログレスだと、根本的な目的が違うなって思います。マッチングアプリは誰かと出会うこと、マッチングすることを目的とするものだと思うんですけど、ログレスはクエストをクリアするといったゲームを楽しむことが目的だと思ってるんですよ。だから、そもそも出会うためのツールじゃなくて、ゲームをやっている延長で誰かと仲良くなるものと思ってるんです

よね。言い方はあれかもしれないんですけど、あくまでもゲームのついでが、他人とのコミュニケーションで、他人とのコミュニケーションがメインなのがマッチングアプリだなと言った印象です。」

Gさん (36歳 女性)

「私はやっぱり、同じゲームをやりこんでる人と一緒に楽しむことができる人と付き合いたいから、一緒にログレスを歩んできての信頼値って言うのはあるかな。」

Hさん (24歳 男性)

「ログレスをやっている人で、恋愛に発展するなんて思っていない人たちが多分多いと思うんで、一緒にクエストをクリアした達成感とかクエストを周回していく中でこう生まれていく友情があって、そこから恋愛に発展していくケースがありますよね。いずれにせよマッチングアプリと根本的に違うのは、会話が多いか少なかかっていう面ですかね。ログレスだと、出会った人と一緒にボスを攻略するためにああしようこうしようって悩んだり相談したりして、ゲーム中心の会話を最初はして、そもそも恋愛の話はしてないんで。そういった話をしていく中で時間をかけて相手を知れる機会や時間が沢山あるので、真剣に恋愛ができるんじゃないかなと思います。」

Aさん、Bさん、Dさん、Gさん、Hさんからは、ゲームという特性を活かすことで信頼を得られることや、人間関係の構築ができるという意見が挙げられた。具体的にお互いがゲームを通してクエストを攻略したり、周回して楽しんだりすることで達成感や信頼を獲得している。これは、ゲーム内でのクエストがある種現実世界での「遊び」に似た作用をもたらしていると考えられる。遊びを通して会話が生まれ仲が良くなっていくというプ

ロセスは現実世界でもリンクしており、オンライン上とリアルとで近い行動をしているとも考えられる。

また、共通して言えることとして皆がこのログレスというゲームを純粋に楽しんでおり、その延長線上に恋愛というものが存在しているということだ。故に、ログレスを楽しんで継続できていないとそもそも恋愛関係には発展しずらく、ゲームが目的ではなく単に出会いを目的とした人たちはゲームが長続きせずに排除されていき、結果的にそれが信頼性の獲得にも繋がっていくと考えられる。

第2項 相手を判断できる材料がある

ここでは、ログレスのゲームシステムにおいて相手をある程度判断できる目安のようなものがあり、自己防衛できることで信頼を獲得しているということが語られている。

Cさん (30歳 男性)

「ログレスは純粋にゲームを楽しんでいて、その中でゲームを通してお付き合いに発展できる可能性は大いにあると思います。ただ、ゲーム内のプレイ時間が少ないのに、住んでる場所を聞いたり連絡先を交換したいとか言ってくる人に対してはやり目的だって判断できると思います。そういう面を考えると、ログレスはやっぱ純粋と言うか、安心というか信頼度は高いですね。」

Eさん (25歳 男性)

「始めたてのランキング低い人からいきなり会おうって言われたりLINE 交換しようと言われても、もう即出会い目的だなと分かるかなと思うので警戒しやすいですかね。」

Fさん (23歳 男性)

「ログレスだと、ランキング低い人からいきな

り会って付き合いますよって言われてもすぐにダメな人なんだなと判断できますし、恋愛するとなっても長い時間をかけて付き合うことになるので、ゲームの方で恋愛に発展した方が全然安全なんじゃないかなと思いますね。」

Gさん (36歳 女性)

「始めたての人とか、初期のアイコンがアバターのままの人とか、明らかにランキングが低い人から、いきなり会おうとか、連絡先交換しようとか言われてもたぶん友達にもならないんじゃないかなって思うんですね。」

Cさん、Eさん、Fさん、Gさんからは、ゲーム内のシステム面において、どういった相手なのかを判断できる材料があるという意見が挙げられた。具体的には、初期のアバターのままであったり、アイコンが初期のままであったり、ランキングが極端に低であったり、プレイ時間が少ないなどの目で見えて視覚的に分かる情報が多数存在しており、そこから相手が出会い目的の人かそうでないかを判断できる。

このように、システムを利用することである程度自己防衛をすることができ、それがログレス恋愛において信頼と安心に繋がっているとも言える。これは、あくまでもゲーム内のシステムに過ぎず、恋愛面とは全く関与しない部分ではあるが、それが人間関係の信頼という部分において1つの要素に繋がっていると言える。

第2項 コスパが悪い

ここでは、マッチングアプリとログレスを比較して、「出会う」という面ではログレスが圧倒的に不利であり、会いにくいからこそその信頼を獲得しているということが語られている。

Eさん (25歳 男性)

「ログレスだと時間面とかコスト面とか、労力面全てにおいてこう出会うにおいてコスパが悪いのはその通りだと思います。もちろんゲーム好きじゃないと続かないですしね。」

Iさん (23歳 男性)

「ログレスはあくまでもゲームであって、マッチングアプリと比べれば出会うためのサポートが圧倒的に少ないですよ。でもだからこそ純粋というか、健全な恋愛がしやすいっていうのはあるんじゃないかなと思いますね。」

Eさんからは、ログレスにおいて出会いに至るまでのコスパがマッチングアプリと比較して悪いという意見が挙げられた。確かに、時間がかかる上に、不確実性な面も多く、労力に対しての見返りは少ない。ただ、だからこそより真剣に恋愛しようと考えている人がゲーム内に残り（厳選されていき）、より恋愛に発展する可能性が高まっているのではないと言える。また、Iさんからも似たような意見の他、出会うためのサポートが少ないからこそその純粋さであったり健全さがログレスにはあるという意見が挙げられた。これに関しては、確かにログレスは相手の顔も、住んでいる場所も、最初はわからない。ただ、それらの情報はお互いが仲良くなってから徐々に明かされていくものであり、そこに純粋さや健全さが生まれているというのはその通りであると言える。

第4節 全体を通しての分析

全体を通して言えることとして、ログレスというゲームを最大限に活用して人間関係を構築させているという点だ。その中でも全員に特に共通して言えるのが「会話」を重要視しているということだ。たくさんの人と会話することによって相手のことを知り、信頼関係を構築し相手との距離

を縮めていく。そして恋愛関係にまで発展していく可能性もあるのがログレスでの恋愛の特徴であると言える。また、信頼できる点として共通しているのが、相手のログイン時間や、見た目（アバター）であったり、ランキングを見て相手が始めたばかりの人かある程度判断ができる点だ。始めたばかりの人からいきなり連絡先を要求されたり会おうと言われても警戒することができるため、信頼性が生まれている要因であると言える。そして、こういったことからログレスというゲームが好きではないと継続しないため、性的奔放性の排除や、健全・純粋さが生まれているのだと考えられる。第6章 結論

第1節 リサーチクエストと仮説の検証

今回の研究では、オンラインゲームを介しての恋愛には、どのような特徴があるのかというリサーチクエストに対して、以下の2つの仮説を立てた。

仮説1：社会的属性よりも人格的内面を深く理解することができ、よってより内面を重視した恋愛の可能性を秘めているのではないか。

仮説2：信頼関係の構築の面から見て、オンラインゲームの方が信頼度は高く、性的奔放性の排除にも繋がっているのではないか。

そして、私自身が経験したことや、同じく恋愛関係に発展した計9名のログレスプレイヤーにインタビューを行い調査をしてきた。第2章では、舞台となるログレスの解説およびコミュニティ形成の仕組みを解説した。様々なチャット機能を用いての人間関係の構築が可能であることが明らかになった。第3章では、オートエスノグラフィーの手法を用いて、当時の心境や恋愛関係に至るま

での経緯を語った。友人関係から相方、そして愛方になるまでの変化が明らかになった。その経験を第4章において客観的に分析した。第5章では、インタビュー結果から、主にマッチングアプリとの比較を行いログレス恋愛の特徴及びマッチングアプリとの違いについて明らかになった。以上、これまでに得られた知見を基に、リサーチクエスションと仮説の検証、考察を行う。

第1項 ログレス恋愛とは

性的な出会いや、打算的な出会いが、今まで以上に手軽に手に入る時代において、そのようなマッチングアプリなどの恋愛市場から、撤退してきた人たち、避けた人たちにとって、ログレスの世界は意図してか、意図しないかは別として、自らの理想とする性的、打算的な色合いが薄い出会いがある空間であったと考えられる。性的な出会いや、打算的な出会いが、今まで以上に手軽に手に入る時代において、そのような出会いへの拒否感、潜在的な相手への不信感を抱えている人たちもいる。そのような人たちにとって、ログレスの空間は一定の距離感を保つことができ、安心でき、信頼できる環境が整っているからこそ恋愛関係にまで発展することができる可能性を秘めていると言える。また、ゲーム恋愛をする者や、恋人がいない、恋愛離れをしている人間は、実は、そういったチャライ出会いや、打算的な出会いから距離を置こうとしている若者なのではないだろうか。恋愛離れ、といったものの背景には、出会いの増加とともに、恋愛や恋愛相手となる者への潜在的不信感も増加しているのではないかと考える。

第2項 マッチングアプリとの違い

マッチングアプリとゲームアプリの恋愛の違いとして、2つの要因が挙げられると考える。1つ目は、得られる情報の違いだ。マッチングアプリからは、外見や収入などの社会的属性を中心とし

た情報を得られる。その情報からマッチングする相手を取捨選択していく。ゲームアプリからは、そういった情報を得ることはできなくはないが、ある程度交友が進んでからではないと明かさなないことの方が多いだろう。ゲームアプリからは主にチャットや通話を用いての会話や話し方から相手の性格面や、考え方といった、より内面的な情報を得ることができる。つまりマッチングアプリでは、社会的属性を中心とした情報に目が行きやすく、その情報によって会話するかしないかを一方的に決定されてしまうが、ログレスでは、社会的属性よりも内面を深く理解することができる。よって誰にでも恋愛の可能性を秘めていると考える。2つ目は、「信頼性」が大きな違いになるのではないかと考える。両方とも一定の信頼性はあるものの、そこには差が生じていると考える。マッチングアプリでは、顔や年収、表の属性は魅せられたり、色々な人にアプローチできる。よって、自分だけに好意を寄せている訳ではない可能性があったり、体だけの関係になる場合もあるだろう。また印象として、「ヤリモクが多い」、「チャライのではないか」、「色々な人に会いたいのではないか」というイメージが定着している。よって純粋に恋愛をしたい人にとってはマッチングアプリは適していないと言える。逆にログレスでは、ゲーム内のシステムでリスクを回避できる点や、最初から連絡先を交換して来る人を警戒することができたりと、マッチングアプリに比べて自己防衛できる手段が多数存在していることから信頼度は高いと言える。また、マッチングアプリと比較して出会いに特化しておらず、出会うためのハードルがある程度高いというのも信頼できる点であると考えられる。以上、2つの要因がマッチングアプリとログレスの違いであると位置付ける。

結論として、オンライン上の出会いとは、マッチングアプリのような性的、打算的な色合いが強いものもあれば、ログレスのような純粋な恋愛関

係に発展できる可能性があるフィールドでもあるということが考えられる。そして、現代の若者の恋愛においても打算的な出会いだけではなく、より純粋な恋愛にも発展できる可能性があると言えるだろう。

第2節 今後の展望

本研究では、主に出会い方について述べてきた。しかし、多数のインタビュー協力者より、恋愛の継続性という面においては障害があったという旨を聞くことがあった。本研究では詳しくは取り上げないが、オンラインゲームでの出会いという性質上、遠距離恋愛になる可能性が高く、恋愛の継続性という面においては困難さがあるということが言えるかもしれない。この、恋愛の継続性という側面からアプローチすることで新たな発見があると考えられる。また、今回の研究において9名の方にインタビュー調査を行ったが、よりもっと多くの対象者を確保することで新しい発見やまた違った結果が得られる可能性がある。その点においては今後の研究で必要になってくる課題である。日々多様化する恋愛のフィールドにおいて、オンラインゲームという新たなステージ上での恋愛の発展の可能性を今後も注視していきたい。

参考文献

- ・大阪瑞貴、2022、「若者のマッチングアプリ利用と恋愛・結婚観」『現代行動科学会誌』、38:11-20。
- ・小林哲郎・池田謙一、2006、「オンラインゲーム内のコミュニティにおける社会関係資本の醸成：オフライン世界への汎化効果を視野に」『社会心理学研究』、22:58-71。
- ・永田夏来・大杉直也、2019、「若者における恋愛と結婚研究の動向」『家族研究年報』、44(1)：77-78。
- ・永田夏来、2017、「恋愛と結婚」『入門家族社会学』、新泉社、30-46。
- ・藤桂・吉田富二雄、2010、「オンラインゲーム上の対

人関係が現実生活の社会性および攻撃性に及ぼす影響」『心理学研究』、80(6)、494-503。

- ・三菱UFJリサーチ&コンサルティング、2021、「マッチングアプリの動向整理」消費者庁ホームページ、(2023年12月1日アクセス、https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/meeting_materials/assets/internet_committee_220121_0002.pdf)。

謝辞

本論文を進めるにあたり、荒井悠介先生には、指導教員として終始熱心なご指導を頂きました。心から感謝いたします。荒井先生には、3年次の頃から授業を通して深い交流があり、違うゼミであったにも関わらず様々なアドバイスをしていただきました。2、3年次に在籍していたゼミの本多真隆先生にも大変お世話になりました。ゼミを移動してからも、変わらずご指導して下さいました。お礼申し上げます。

また、1年次にはコロナウイルスの混乱の中、共に歩み、ご指導していただいた元治恵子先生、下平好博先生にも心からの感謝を申し上げます。

そして、研究室の皆様には、本論文の執筆にあたり多くのご助言、激励を頂きました。本当にありがとうございました。

最後に、本学の人間社会学科の先生方には数多くのご指導を頂きました。深くお礼申し上げます。