

バーチャルペットが人に与える影響について

～バーチャルペットはペットの代わりとなるのか～

1130478 原井 夕香

高知工科大学マネジメント学部

1. 概要

本研究の目的は、仮想のペットである「バーチャルペット（以下、VP）」が本物のペットのような癒しの対象となるのか、また「VPとペットの人に与える影響の違い」「VPは人とペットとの共生を助長してくれるものとなるのか」を明らかにすることである。実際にVPを使用した実験を、大学生を対象に行った。評価項目は、主に「ペットが人に与える影響について」の既往研究を参考にVPに対する「愛着」「信頼」「依存」「責任」「精神」の5項目とした。しかし、本物のペットで高評価であった「家族のような存在」「飼育に責任を感じる」といった項目は、VPでは殆どが低評価という結果となった。このことから、VPはペットの代わりにはならないという事が明らかになった。

2. 背景

近年、日本にペットブームが起こった。その背景として、少子高齢化や単独世帯の増加、社会的ストレスの増大から、現代人が「心の癒し」を求める傾向が強くなったことが要因ではないかと考えられる。最近では、ペット専用の服が出来る、ペットの葬儀が行われるなど、人間にとってペットはただの「愛玩動物」から、「家族の一員」又は「パートナー」なる存在へと意識が変化しているといえる。

ペットを飼育することで期待できるのは、「心の癒し」「豊かで穏やかな人間形成が出来る可能性」「人と人との関係を築く「仲裁役」になる」ということが挙げられる。

しかし、一方で住宅事情によりペットを飼育することができない人や、仕事などでペットの世話をすることができない人が増えている。そのような人たちが「バーチャルペット」に癒しを求めている傾向が指摘されている。しかし、VPがペットの代わりになるのか、ペットと同様、愛玩の対象になり得るかについては答えが出ていない。

3. 研究

3-1 研究手順

はじめに、ペット、環境教育、バーチャルペットの視点から生き物が人に与える影響についての文献調査を行った。そして、ペットが人に与える影響を参考に、評価項目を構築し

た。そして、20代の男女を対象に動物育成ゲームで遊んでもらい、実験後の心理的影響を計測する。

3-2 実験方法

ゲーム名：ラブペ マイドックマイルーム
被験者：20～23歳まで男性12名、女性12名
実験方法：2週間の内の任意の時間にゲームしてもらい、アンケートを実施した。

評価項目全26問を「愛着」「信頼」「依存」「責任」「精神」の5つの分類に分け、各分類の総評価を集計した。最後に、VPはペットの代わりになるかについて考察した。

4. 結果

4-1 VPと信頼度との関係

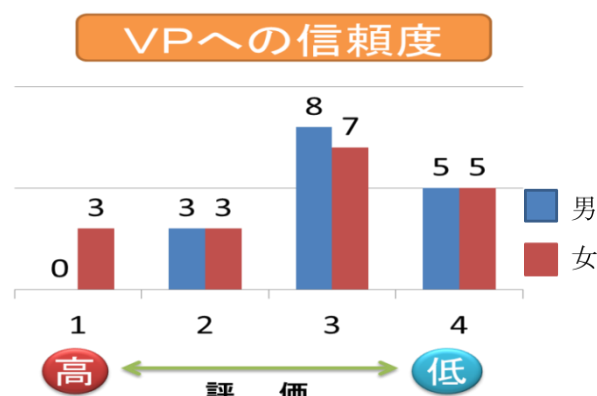


図1 VPへの信頼度の評価

被験者のVPに対する信頼度はやや低い（評価3）傾向にあり、男女間での差は見られない。

4-2 VPと責任感との関係

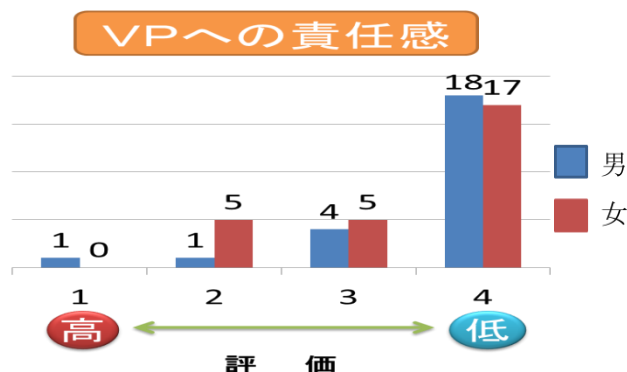


図2 VPへの責任感の評価

被験者のゲーム上で VP を飼育する際に発生する責任感は低い（評価4）傾向にあるが、男女間でみても、女性は若干ゲームであっても責任感を感じる傾向にある。

4-3 男女間での VP のとらえ方

VP の評価を質問別にみて、男女で比較したところ、次の5つの項目に違いがでた。

男女で差が出た項目
「VPを可愛いと思ったか」
「VPは忠実な存在だと思ったか」
「これからもVPを続けようと思うか」
「飽きずにプレイできたか」
「VPをプレイしている時間は楽しかったか」

いずれも、男性よりも女性の方がVPへの評価が高かった。これは、女性が男性よりも「可愛い」「楽しい」といった感受性が高く、そのような仮想の世界に入り込みやすいのではないかとと思われる。

4-4 ストレスの感じやすさとの関係

ストレスを感じやすい人は、ストレスを感じにくい人と比べて、VPへの依存度が低かった。これは、VPをすることがストレスの発散に繋がる訳ではなく、むしろ負担になる可能性があるのではないかと考えている。

4-5 ペット購入希望との関係

ペット購入希望者は、購入希望でない人よりもプレイした日数が長く、VPが「何かを思いやる気持ちを与えてくれた」という点で評価が高かった。

表1 ペット購入希望者との関係

	VPを飽きずにプレイした平均日数	VPは何かを「思いやる気持ち」を与えてくれた
ペット購入希望する	(日数)4~7日間	(評価)やや高い
ペット購入希望しない	(日数)1~3日間	(評価)低い

ペットの購入意思のある人は、VPによって飼育の疑似体験を楽しめることが出来ていたようだった。

4-6 ペットの飼育経験の有無

ペットの飼育経験者は、飼育経験のない人よりも、VPに対する責任感を感じていなかった。

飼育経験者は、ペットとゲームであるVPを割り切ることができているため、VPの飼育に対しては責任感を感じないのではないかと考えた。

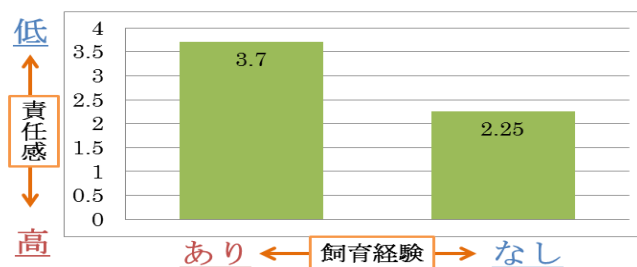


図3 ペット飼育経験の有無とVPへの責任感

5. 結論

本研究では以下のことが明らかになった。

- VPは「可愛い」「癒される」といった評価は高かった。しかし、「すぐに飽きてしまう」「ストレスを緩和してくれるものではない」という結果から、VPの癒し効果は短時間、一時的なものである。
- VPは、ペットを飼う際の飼い主のマナーやペットの躰の参考にはならなかった。そのため、VPはペットとのよりよい共生を助長してくれるものではない。
- ペットが人に与える影響である「家族のような存在」「心の支えとなる」などといった評価において、VPは全て低評価であった。
- ペット購入希望のある人はVPゲームを長期間楽しむ傾向にあるが、それは仮想空間上のペットに対する責任感は低い傾向にある。
- 以上のことから、VPはペットの代わりにはならず、あくまでゲームとして楽しむものであるということが明らかになった。

6. 今後の課題

- 少年期でのVP体験が今後のペット倫理感に与える影響
- 「動物が嫌いな人」に対してVPをゲームすることで、ペット倫理感に与える影響
- VPを使用して、人とペットとの共生を良くする方法の検討

7. 参考文献

金児 恵 (2005) : 「日本人とペット : その関係性と心理的効果」
 河合正樹 益子典文 『小学生生活科における飼育体験による「知的な気付き」の生成過程に関する研究』
 『バーチャルペットは人にどのような影響を及ぼすのか』

Pet Relationship Scale (Lago et al,1985)