(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2005-323989
(P2005-323989A)
(43)公開日　平成17年11月24日(2005.11.24)

(51)Int.Cl.[7]	F I		テーマコード（参考）
A63F 13/12	A63F 13/12	C	2C001
	A63F 13/12	Z	

審査請求 未請求　請求項の数 6　書面　（全 6 頁）

(21)出願番号　特願2004-173252 (P2004-173252)
(22)出願日　平成16年5月14日 (2004.5.14)

(71)出願人　501344980
株式会社シンクプロジェクト
北海道千歳市末広８丁目３番１４号
(72)発明者　木村　栄治
北海道千歳市末広８丁目３番１４号

Fターム(参考) 2C001 BB05 CB08

(54)【発明の名称】オンラインゲームによる仮想空間を利用したひきこもり・不登校・フリーター向け精神状態識別および精神状態対処情報提供システム

(57)【要約】　（修正有）
【課題】オンラインゲームによりひきこもり等の状態にある当事者の精神状態ならびに不安・依存・恐怖を識別及びストレスおよび精神状態別対処情報を提供できるシステムで、オンラインゲームシステムサーバ装置、仮想空間カウンセリング方法、仮想空間上での疑似体験により仮想空間管理プログラムによる記録方法に関する。
【解決手段】オンラインゲームを介して、ひきこもり不登校ならびにフリーターなどの状態にある当事者およびオンラインゲームに過度に依存している人のストレスおよび精神状態及びひきこもり不登校ならびにフリーターなどの状態にある当事者およびオンラインゲームに過度に依存している人のストレスおよび精神状態情報提供することにより、カウンセリングおよびカウンセラーの要請を行う。
【選択図】なし

【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数のクライアントによる制御装置とそれにより制御されるキャラクタがインターネットによるネットワークを介してゲーム上の仮想空間を形成し、この仮想空間に入ったクライアントと当該仮想空間に形成したストレスおよび依存・恐怖・不安等からなる精神状態別対処情報提供システムからなるカウンセラーとの間でのカウンセリングによりゲームを進行させ、ストレスおよび依存・恐怖・不安などの精神状態自動識別を可能にし、その改善克服対処法をカウンセラーおよび制御装置により提供できるオンラインゲームシステム。
【請求項２】
複数のクライアントによる制御装置とそれにより制御されるゲームのキャラクタがインターネットによるネットワークを介してゲーム上の仮想空間を形成し、この仮想空間に入ったクライアントと当該仮想空間に形成したストレスおよび精神状態別対処情報提供システムからなるカウンセラーにおいて、そのカウンセラーが産業カウンセラー、就労カウンセラー、心理カウンセラーであるオンラインゲームシステム。
【請求項３】
複数のクライアントによる制御装置をインターネットを介して接続し、各クライアントの制御装置により制御されるキャラクタがオンラインゲーム上の仮想空間に入り、当該仮想空間に形成したストレスおよび精神状態別対処情報提供システムを実行したときに、そのオンラインゲーム上でのクライアントの行動を記録することを特徴とする仮想空間管理プログラム。
【請求項４】
請求項１記載のひきこもり状態のストレスおよび精神状態識別問診表をオンラインゲーム上でオンライン流通し、且つ、被験者のゲーム履歴をオンライン分析して、被験者の各問題における解答を分類した後、統計した履歴データの元に、被験者ごとにストレスおよび精神状態識別情報のデータベースを構築するオンラインゲームによるストレスおよび精神状態別対処情報システム。
【請求項５】
請求項１記載のストレスおよび精神状態別対処情報のデータベースで、被験者のひきこもり状態を分析、識別して、被験者の依存・不安・恐怖・苦手なことを仮想空間にて体験することによりストレスおよび精神状態を識別する。更に、請求項１記載のペーパーレス化された問診表のデータベースから、被験者毎に、個々の状況に応じたストレスおよび精神状態の改善のためのアドバイスをキャラクタを用いたカウンセラーにより提供するオンラインゲームによるストレスおよび精神状態別及びストレスおよび精神状態別対処情報提供システム。
【請求項６】
複数のクライアントによる制御装置をインターネットを介して接続し、各クライアントがオンラインゲーム上の仮想空間に入り、当該仮想空間に形成したストレスおよび精神状態別対処情報提供システムを実行したときに、そのオンラインゲーム上でカウンセラーがカウンセリング技術を向上することができるオンラインゲームによるカウンセラー養成システム。
【発明の詳細な説明】
【発明の詳細な説明】

【技術分野】
【０００１】
本発明は、オンラインゲームによりひきこもり不登校、フリータ等の状態にある当事者の精神状態ならびに不安・依存・恐怖・依存を識別及びストレスおよび精神状態別対処情報を提供できるシステムで、オンラインゲームシステムサーバ装置、仮想空間カウンセリング方法、仮想空間上での疑似体験により仮想空間管理プログラムによる記録方法に関する。

【背景技術】
【０００２】
近年、ネットワークを利用して同時に複数のプレイヤが参加し、複数によるプレイヤがチームを作り、対戦したり遊んだりするネットワーク対応型のオンラインゲームが増加している。このオンラインゲームにおいては、各クライアントにより操作される複数のコンピュータ端末とゲームサーバをインターネットによるネットワークを介して接続させ、クライアントにより操作される複数のコンピュータとゲームサーバで通信を行う。一方、オンラインゲームの１つとしてロールプレイングがある。このゲームはゲーム当事者の画面上のキャラクタと敵キャラクタとの間で戦闘を行わせたりしながら、ストーリを進めていくゲームである。例えば、ゲーム上の仮想空間である部屋内でゲーム当事者のキャラクタと敵キャラクタを戦わせ、戦いに勝利すると、次の部屋に進行させながら進めていくゲームである。このオンラインゲームの場合、各ゲーム当事者により対応する各当事者キャラクタが個々に制御されて、ゲームサーバにより制御される敵キャラクタと戦闘させる。また、キャラクタ同士で協力してゲームを行うことが可能であり、この場合、協力してチームを組んだりキャラクタが同一の画面で協力しあって適キャラクタと戦うこととなる。
【０００３】
一方、近年、ひきこもり・不登校いわゆるフリーター・無業者等により社会活動できない若者やオンラインゲームにより過度に熱中し精神障害を持つ若者が増加することが社会問題になっている。ひきこもり不登校等の状態にある当事者やオンラインゲームに過度に熱中した若者のゲーム依存のストレスおよび精神状態を瞬時に判別し、精神状態判別の提供あるいはアドバイスを提供するインターネットシステムあるいはオンラインゲームはこれまで存在しない。たとえ存在したとしてもインターネット上でメールカウンセリング等を用いて行う形式をとっている。一方、既存のカウンセリング施設などにおいて個別にカウンセリングする方法は存在するが、決まった時間と場所でしかできない。しかし、引きこもり・不登校などの状態にある当事者は外出できず、カウンセリングおよびストレスおよび精神情報提供を受けられない状態である。またこのような方法ではオンラインゲームに過度に依存している人たちに瞬時に警告を与えることはできない。さらに、既存のカウンセリング施設などでは、コンピュータ支援によるひきこもり状態にある当事者のストレスおよび精神状態状況評価システムを導入しても、ひきこもり状態にある当事者自身が興味を抱いて訪問するには至っておらず、彼らが自然に興味を抱くシステムの開発が問題となっている。
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
本発明は、オンラインゲームを介して、ひきこもり不登校ならびにフリーターなどの状態にある当事者およびオンラインゲームに過度に依存している人のストレスおよび精神状態及びひきこもり不登校ならびにフリーターなどの状態にある当事者およびオンラインゲームに過度に依存している人のストレスおよび精神状態情報提供システムの仕組み又は構築方法に関するものである。主に、インターネットによるオンラインゲームシステムを用いて、ひきこもり不登校ならびにフリーターなどの状態およびオンラインゲームに過度に依存している人の精神状態を識別問診するゲームを電子処理し易いフォーマットに編集し、ひきこもり不登校ならびにフリーターなどの状態およびオンラインゲームに過度に依存している人のストレスおよび精神状態別問診表を作り出し、且つデータベース化することにより、ストレスおよび精神状態識別問診表を構成する。更に、オンラインゲームを利用したインターネット上で、ひきこもり不登校ならびにフリーターなどの状態およびオンラインゲームに過度に依存している人のストレスおよび精神状態識別問診表、ストレスおよび精神状態識別、ストレスおよび精神状態別対処情報提供、ひきこもり当事者やオンラインゲームに過度に依存している人にひきこもり状態やひきこもり状態を識別して、適したカウンセリングを行ったり、就労カウンセリング、心理カウンセリング、医療機関や相談施設等を瞬時に紹介する一貫したオンラインゲームによる情報システムと言ったサービスを提供することを目的とするものである。

【０００５】
さらには、既成のカウンセリング施設等、ストレスおよび精神検査などに本発明を利用すれば、当事者が抵抗感なくオンラインゲームを通して、効率的に判別でき、被験者個々のひきこもり状況や状態を客観且つ一貫して把握できる。従来のストレスおよび精神状態識別問診表又はコンピュータ支援によるひきこもり状態状況評価システムの最大の欠点は、当事者の抵抗感や利便性の問題点を有し、当事者にストレスおよび精神状態識別問診表を受けさせる処に止まり、単方向なもので、当事者個々のストレスおよび精神状態履歴データを一貫して把握できない、当然、当事者のストレスおよび精神状態も客観的に診断できない、当事者個々のストレスおよび精神状態はひきこもり、不登校等の状態識別状況に応じた改善策の提案や生活習慣の改善させる情報提供と対処方法づけなども提示できない。

【０００６】
具体的に言うと、従来のストレスおよび精神状態識別問診表又はコンピュータ支援によるストレスおよび精神状態状況評価システムでは、手段となるストレスおよび精神状態識別問診表又は識別問診表集計そのものになっている、然も、被験者にストレスおよび精神状態識別問診表を提供すると言った単方向なもので、被験者にＡ，Ｂ，Ｃなどのストレスおよび精神状態ランクを知らせても、被験者に最も必要とする識別結果及び対処方法を提供することが不可能である。つまり、従来のストレスおよび精神状態識別問診表では、被験者、自ら、ストレスおよび精神状態を認知することが非常に難しく、そして、認知しても、自らの力で、対応策や改善策の方向づけに対処した必要な範囲のアドバイスができない。

【０００７】
従来のストレスおよび精神状態識別問診表の編集方法及び流通手段を考えると、その制限も明らかである。書籍、プリントなど形式をとっている従来のストレスおよび精神状態識別問診表では、当事者の異なるストレスおよび精神状態又は改善要望に個々に対応することが不可能で、当然、当事者達を一つの集合体に見なし、当事者達の間のストレスおよび精神状態の程度差、当事者各自の引きこもり状態状況、当事者達個々のストレスおよび精神状態改善要望を無視せざるを得ない。即ち、従来のストレスおよび精神状態識別問診表は、所謂一般論のものである。

【０００８】
一方、既存のカウンセリング施設等では、一応被験者個々のストレスおよび精神状態状況に応じた個別情報を提供しているが、しかし、コストが高い、且つ決まった時間、決まった場所でしか利用できない。一部分のカウンセリング施設等では、コンピュータ支援によるストレスおよび精神状態状況評価システムを導入しでも、ストレスおよび精神状態状況評価のための集計に過ぎない、然も、ストレスおよび精神状態識別問診表そのものはペーパーレスではなく、識別も入力によるものである。更に、被験者個々のストレスおよび依存、不安、恐怖等の精神状態履歴を一貫して把握していないので、ストレスおよび精神状態状況を客観的に評価できない。

【課題を解決するための手段】

【０００９】
オンラインゲームによるインターネット手段を用いて、ストレスおよび精神状態識別問診表を電子処理し易い、インターネット上で流通しやすいフォーマットに編集し、ペーパーレス化されたストレスおよび精神状態識別問診表のデータベースを構成する。更に、当事者のゲーム内での行動をオンライン診断して、当事者の各問題における状態分析結果の分類を統計した履歴データの元で、当事者毎にストレスおよび精神状態識別情報のデータベースを構築することにより、各各当事者に、個々のストレスおよび精神状態状況に対処する改善情報又はストレスおよび精神タイプ別の対処方法をゲームシステム用サーバで制御されているカウンセラーキャラクタにより提供するオンラインゲームによるストレスおよび精神状態識別及び引きこもり状態提供システムの仕組みを開発した。即ち、オンラインゲームによるインターネット上で、ゲームをすることにより、その行動を分析し、スト

レスおよび精神状態識別問診、ストレスおよび精神状態識別、ストレスおよび精神状態別対処情報提供を併せ持つストレスおよび精神状態別把握対処のコンテンツ及びシステムである。

【００１０】

先ず、オンラインゲーム上でネットワークを介して複数のクライアントの情報装置と接続し、各クライアントによって制御されたキャラクタがサーバ装置内で管理されているゲーム上の仮想空間に入室し、ゲームを開始し、サーバ内で管理されているカウンセラーキャラクタとの間で、仮想ゲームを進行させる。前記仮想空間におけるクライアントの入室は単独でも複数でも可能で、複数の場合、協力してゲームを行ってもよい。さらに、この仮想空間に入室したクライアントおよび複数のクライアントのゲーム履歴情報を記憶する記憶手段とこの記憶手段に記憶された前記情報と当該ゲームルームに入室したキャラクタがストレスおよび精神状態識別問診表のデータベースを構築して、ストレスおよび精神状態識別を行う。これを具体的に述べると、一つのゲームにおいて、解答或はチェックボックスのペアを複数用意する、或は、設問において、解答はプルダウンメニューやリストなどで選択できるようにする、又はテキスト入力フィールドを設けて、被験者の入力を促すようにゲームを進行させる。

【００１１】

このようにインターネットによるオンラインゲームとコンピュータ・ソフトウエア技術を用いてストレスおよび精神状態識別問診表のデータベースを構築し、更に、構築されたひきこもり、不登校等の状態のデータベースから識別指導要領に準拠したアドバイスをサーバゲーム内に存在するカウンセラーキャラクタを用いて提供する。ただし、本発明のオンラインゲームによるストレスおよび精神状態識別問診だけでは、被験者自身は自分のストレスおよび精神状態に対する識別、ストレスおよび精神状態及びストレスおよび精神状態改善の方向づけができない、更に、被験者各自のストレスおよび精神状態状況に対処するアドバイスもない、勿論、他人と比べる時のストレスおよび精神状態も認知できない。

【００１２】

さらに本発明では、オンラインゲーム上で被験者のゲーム解答を識別して、さらに複数の被験者をゲーム上に参加させることにより、各問題における解答の分類の統計を取った上で、被験者毎にストレスおよび精神状態識別情報のデータベースを構築すれば、被験者個々のストレスおよび精神状態状況を一貫して把握続けられ、被験者のストレスおよび精神にいた過程やストレス、依存、不安、恐怖等および精神の状態、人間性などを客観的に洗い出しできる。これはストレスおよび精神状態識別である。

【００１３】

続いて、被験者個々のストレスおよび精神状態識別結果に応じた情報や対象法を提供する、即ち、一般論ではなく、個別論で対処するわけである。本発明では、前述のストレスおよび精神状態問診表データベースおよび他の複数のゲーム参加者との共同作業内容から、各被験者のストレスおよび精神状態識別に対処した問診表を解析することにより、ゲームサーバ内のカウンセラキャラクタがストレスおよび精神状態アドバイスなどを提供する。すなわちオンラインゲームを介して、被験者にストレスおよび精神状態を提供し、被験者のストレスおよび精神状態を識別する。

【００１４】

オンラインゲーム上で、被験者のゲーム解答を識別する、更に、識別結果を基づき、被験者のストレスおよび精神状態や人間性や心理状態の範囲を分析し、被験者のストレスおよび精神状態識別情報を構築又は更新する。

【００１５】

被験者のストレスおよび精神状態識別情報を基づき、各被験者のストレスおよび精神状態や人間性や心理状態又は識別されたタイプに応じた情報提供や対処方法を提供する。要約すると、インターネット上のオンラインゲームで、一般論のストレスおよび精神状態別識別問診から、個別論のストレスおよび精神状態識別及びストレスおよび精神状態別対処情報提供まで、即ち、相互補完性のある識別問診表、識別、処置と言ったストレスおよび

精神状態別対処情報提供をオンラインゲーム上でサーバ内の仮想カウンセラキャラクタを用いて提供できるシステムである。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１６】

ここで、ストレスおよび精神状態識別問診の実施例として、まず、被験者はオンラインゲームを通してゲームをすることによりストレスおよび精神状態識別問診及びストレスおよび精神状態情報のデータベースを構築する。ゲーム当事者の要求によって、ストレスおよび精神状態識別問診にするか、ストレスおよび精神状態改善情報提供にするかなどを決定することもでき、また、サーバ内の仮想カウンセリングキャラクタが強制的に提供してもよい。そうすると、ストレスおよび精神状態指導のゲーム部屋からひきこもり状態識別問診のゲーム部屋に入室することができ、被験者はゲームボタンを押すと、ストレスおよび精神状態識別問診表が表示されると同時に、解答における入力フィールドもアクティブ状態になり、被験者はオンラインゲームを駆使して、サーバ内のカウンセリングキャラクタの設問に解答する。続いて、被験者の解答は自動的に識別され、ストレスおよび精神状態識別及びストレスおよび精神状態情報提供のオンラインゲームサイト所在のサーバに返信される。更に、サーバ上で、識別結果を基づき、被験者のストレスおよび精神状態や人間性や心の状態の範囲が自動的に分析され、被験者のストレスおよび精神状態識別情報が更新される。

【００１７】

最後に、被験者に今回のストレスおよび精神状態識別問診表における被験者本人の結果が提示される。

【発明の効果】

【００１８】

オンラインゲーム上で、ストレスおよび精神状態識別問診を被験者は場所や時間など気にせず、いつでも、どこでもストレスおよび精神状態を識別できる。然も直ちに自動的に識別されたのち、オンラインゲーム内で適切なストレスおよび精神状態改善情報を得ることができる。そして、被験者のゲーム結果は識別される同時に、ストレスおよび精神状態の分布、分類などが統計、分析され、被験者のストレスおよび精神状態識別情報が構築される、これによって、被験者個々の一貫したひきこもり状態、不登校の状況を把握続けられ、被験者個々のストレスおよび精神状態状況に応じた個別対処情報提供が初めて可能になる。

【００１９】

このように被験者のストレスおよび精神状態状況を常に把握続けることは、被験者ストレスおよび精神状態や人間性や現在のストレスおよび精神の状況の分類及び範囲を客観的に発覚でき、対処として、適切なストレスおよび精神状態改善情報を提供できる。更に、ストレスおよび精神の状態や識別されたひきこもり、不登校のタイプに応じた専用の改善アドバイスや対処方法の情報を提供し、繰り返し使用させることで、被験者の改善および状態変化の具合を把握できる。また、繰り返しオンラインゲームをすることにより、ゲーム内で人間関係が形成され、その情報をデータベース化することにより、フリーターの人たちの就労の悩み、就労活動などをカウセラーがアドバイスすることができる。

【００２０】

以上述べたストレスおよび精神状態識別問診表、ストレスおよび精神状態識別、改善対処情報提供と言った機能を持つ、ストレスおよび精神状態識別サイクルは、本発明の仕組みのみが生み出せる効果である。