

ゲームの利用と内面性の関わりについて

田中 美羽（文教大学情報学部メディア表現学科）

1. はじめに

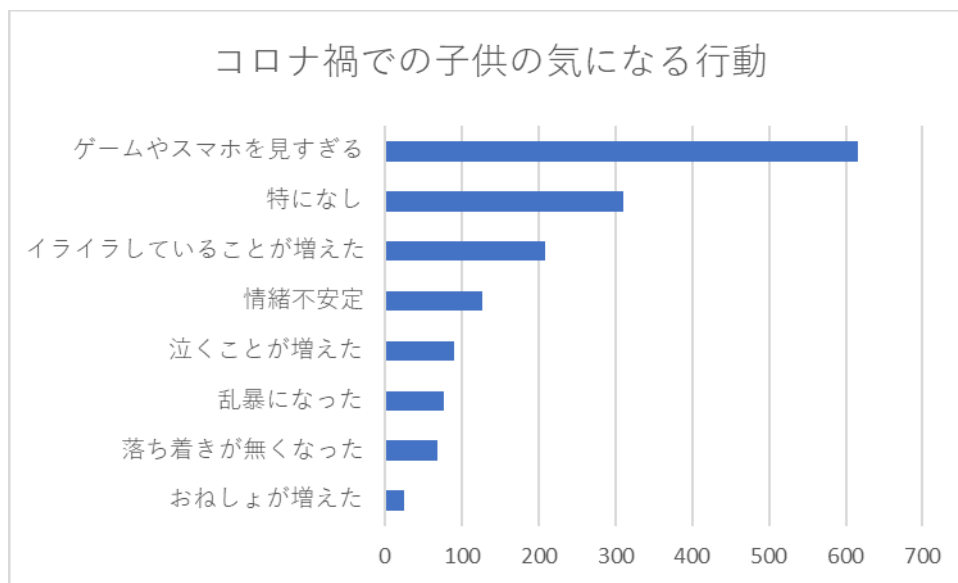
2019年、中国武漢市で突如として発生した新型コロナウイルス感染症(COVID-19)(以下、「新型コロナウイルス」と称する)。2020年4月には日本で緊急事態宣言が発出され、人々は外出自粛を要請された。

人々の間では外出自粛により、「おうち時間」という言葉が流行し、「宅飲み」や「おうちカフェ」など、外出せずに自宅で楽しむことを探し始めた。同年、総合ネットセキュリティ企業の「イー・ガーディアン」によると（イー・ガーディアン、2020）、Twitter上で頻繁に使用されたフレーズの第一位が「StayHome/おうち時間」であり、24,188,545件だったと発表されている。この「おうち時間」の過ごし方について、株式会社GVが運営するお金の情報サイト「まねーぶ」が調査を行った（まねーぶ、2020）。結果として、趣味やリラックスなどの「自分時間」として活用している人々が多いことが分かっている。その中でも、「動画・映画鑑賞」・「ゲーム」が大半以上を占めていた。その他、食事や運動、家族と共に過ごす時間など、コロナ禍において、各々が異なる過ごし方でおうち時間を楽しんでいたことが分かった。

「おうち時間」の増加に伴う、ネット・ゲーム依存の増加について、「KDDIと国際電気通信基礎技術研究所」などの研究チームによると（KDDIと国際電気通信基礎技術研究所（ATR）、2021）、新型コロナウイルス流行前（2019年12月）と比較し、コロナ禍（2020年8月）でのネット・ゲームに対する依存傾向が1.5倍に増えていることが明らかとなった。

また、「小学館」（小学館、2021）による「コロナ禍での様子に関する調査(図表-1)」から、子供が「ゲームやスマホを見過ぎる」という回答が、最多となった。この結果から、ゲームによるなんらかの悪影響を感じている親が多いことも分かる。

図表-1 コロナ禍での子供の気になる行動



ゲームが与える人々への影響について、まずゲーム依存に関しては、新型コロナウイルスの流行以前から問題視されている。2019年5月、世界保健機関（WHO）によって、ゲーム依存症が国際的に「ゲーム障害」という疾患として認められた。日常の関心事や日々の活動よりもゲームを優先し、日常生活に支障をきたしてもなお、ゲームを続けてしまう状態が12カ月続いた場合を、「ゲーム障害」と診断することになった。このことから、ゲームが人々に悪影響を及ぼすものであるというイメージが強くなっていることは周知の上だ。

そんなゲームを、人々はどのように利用しているのか。ゲームは本当に悪影響しか生まないのか。ゲームをプレイすることにより、内面性や意識の変化はあるのか。本調査では、これらの疑問を明らかにし、ゲームと人々の関係性の本質に迫るため調査を行った。

2.調査研究の方法

2-1.本調査

本調査の実施概要は以下の通りである。

- ・調査目的：大学生のゲーム利用と内面性の関係性を明らかにする
- ・調査実施時期：2022年11月16日～23日（21日、29日再送付）
- ・調査対象：文教大学足立・越谷・湘南キャンパス在学 1～4年生
- ・調査人数：標本数 508 票（内不在 23 票）
有効回答数 84 票 回収率 16.5%

2-2. 調査項目

調査項目は大別して、＜回答者に関する項目＞、＜オンラインゲームの利用詳細・オフラインゲームの利用詳細＞、＜ゲームに対する意識や印象＞。以上 3 つによって構成した。以下、主な項目の詳細。

＜回答者に関する項目＞

「性別」や「住まい」など、回答者の基本的な項目に加え、「5 因子論」、「社会・個人志向性」による性格測定も行った。「5 因子論」では、ゲームをプレイしたことによる性格への変化に関して調査を行い、ゲームが人々にどの程度影響を及ぼすのかを問う項目も設けた。

＜オンラインゲームの利用詳細・オフラインゲームの利用詳細＞

「最も遊んだゲームジャンル」や「ゲームをプレイする際に使用した端末」、「ゲームをプレイするタイミング」、「ゲームをする理由」など、オンラインゲームとオフラインゲームの利用方法に関する項目を設けた。この項目では、ゲームの特性によって、利用方法に変化があるのかを調査した。

＜ゲームに対する意識や印象＞

「ゲームが好きかどうか」や「オンライン・オフラインゲームに対する印象」、など、人々がオンラインゲームとオフラインゲームのそれぞれに対して抱いている意識や印象に関する項目を設けた。ゲームの特性から、それぞれに抱く印象の違いを明らかにするため調査した。

2-3. 調査方法

調査票は Google フォームを利用し、作成した。サンプリング抽出で該当したメールアドレスにメールの送信を行った。

サンプリング方法は、学部別の層化抽出法を用いた。

以下、学部別割り当て表（図表-2）。

図表-2 学部別割り当て数と割合

キャンパス	学部	学科	在学者数	対象者数	割合
湘南	情報学部	情報社会システム学科	1242	77	75.5%
		情報社会学科			
		メディア表現学科			
	健康栄養学部	管理栄養学科	404	29	24.5%
東京あだち	経営学部	経営学科	717	45	39.2%
	国際学部	国際理解学科	1114	69	60.8%
		国際観光学科			
越谷	教育学部	学校教育課程	1492	92	32.0%
		心理教育課程			
		発達教育課程			
	人間科学	人間科学科	1730	107	37.1%
		臨床心理学科			
		心理学科			
	文学	日本語日本文学科	1435	89	30.8%
		英米語英文学科			
		中国語中国文学科			
		外国語学科			

※学籍番号からの推計学生数であり、実際の在学学生数とは異なる。

※対象者の内、23名はエラー。

※卒業年次以降の学生や学籍番号が特殊な留学生は含まれない。

3. 調査結果

3-1. 回答者の基本属性

3-1-1. 回答者の性別

回答者84人の基本属性に関して、「性別」は【男性】が34人(40.5%)、女性が49人(58.3%)、その他1人(1.2%)であった。

3-1-2. 回答者の年齢

「年齢」は【19歳】が30人(35.7%)、【20歳】は23人(27.4%)、【21歳】は16人(19.0%)、【22歳】は13人(15.5%)、【23歳以上】は2人(2.4%)となった。

3-1-3. 回答者の学年

「学年」は【大学1年生】が29人(34.5%)、【大学2年生】が19人(22.6%)、【大学3年生】が17人(20.2%)、【大学4年生】が19人(22.6%)であった。

3-1-3. 回答者の所属学部

回答者の所属している「学部」は、【教育学部】が11人(13.1%)、【人間学部】が23人(27.4%)、【文学部】が16人(19.0%)、【情報学部】が12人(14.3%)、【健康栄養学部】が6人(7.1%)、【国際学部】が10人(11.9%)、【経営学部】が6人(7.1%)であった。

3-1-4. 回答者の住まい形態

「住まい」に関しては、【実家暮らし】が57人(67.9%)、【一人暮らし】が26人(31.0%)、【シェアハウス】が1人(1.2%)となった。

3-2. ゲーム（オンライン・オフライン）利用の有無に関して

【ゲーム利用の有無】に関して「利用したことがある」が83人(97.6%)、「利用したことがない」が1人(1.2%)であった。ほとんどの回答者がゲームを利用したことがあるということが分かった。

図表-3 ゲーム利用の有無

	度数	%
利用したことがある	83	97.6
利用したことがない	1	1.2
合計	84	100.0

【オンラインゲーム利用の有無】に関して、「利用したことがある」が69人(82.1%)、「利用したことがない」が14人(16.7%)であった。【オフラインゲーム利用の有無】に関して、「利用したことがある」が77人(92.8%)、「利用したことがない」が6人(7.2%)となった。オンラインゲームはオフラインゲームよりも、利用者が多いことが分かった。

図表-4 オンラインゲーム・オフラインゲーム利用の有無

		度数 (%)	合計
オンラインゲーム	利用したことがある	69(82.1%)	83(100.0%)
	利用したことがない	14(16.7%)	
オフラインゲーム	利用したことがある	77(92.8%)	83(100.0%)
	利用したことがない	6(7.2%)	

3-3. オンラインゲームとオフラインゲーム利用詳細の比較

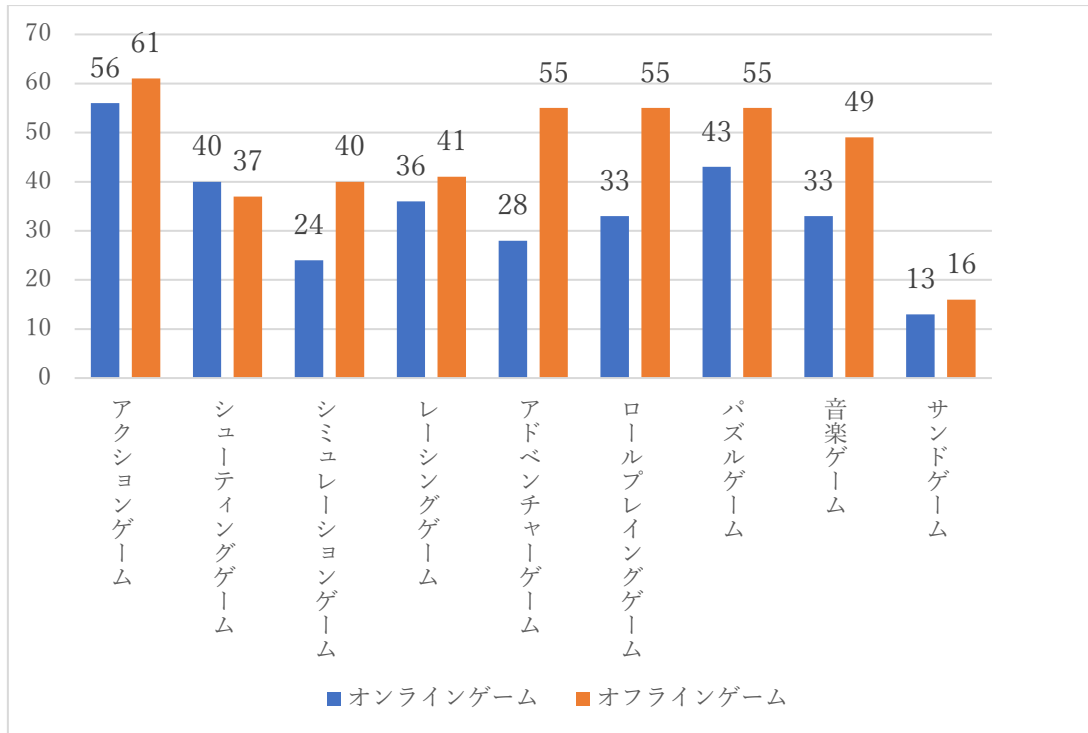
3-3-1. プレイしたことのあるジャンルの比較

【オンラインゲームでプレイしたことのあるジャンル】について複数回答を行った。最もプレイされていたのは「アクションゲーム」で56人、続いて「パズルゲーム」が43人、「シューティングゲーム」が40人となった。

【オフラインゲームでプレイしたことのあるジャンル】について複数回答を行った。最もプレイされていたのは「アクションゲーム」で 61 人、続いて「ロールプレイングゲーム」が 55 人、「パズルゲーム」が 55 人となった。

オンラインゲームとオフラインゲームのプレイされているジャンルについて、どちらも「アクションゲーム」、「パズルゲーム」が多いことが分かった。

図表-5 オンラインゲームのジャンル利用有無



3-3-2. 最もプレイしたジャンルの比較

オンラインゲームで最も多く遊んでいるジャンルについて、多かったのが【シューティングゲーム】で 19 人 (27.5%)、【アクションゲーム】で 17 人 (24.6%) であった。対して、オフラインゲームでは、【ロールプレイングゲーム】で 22 人 (28.6%)、【パズルゲーム】で 17 人 (22.1%) となった。つまり、オンラインゲームでは、他のユーザーと対戦や協力することの出来るジャンルを好み、オフラインゲームでは一人で黙々と遊べるジャンルを好んでいることが分かった。

図表-6 オンラインゲーム(左)/オフラインゲーム (右) で最も遊んでいるジャンル

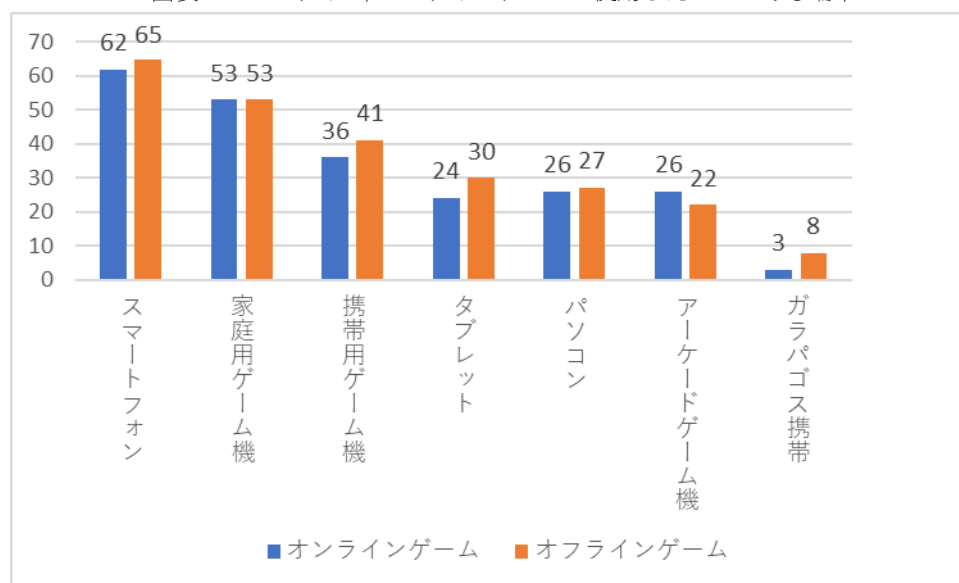
	度数	%		度数	%
アクションゲーム	17	24.6	アクションゲーム	14	18.2
シューティングゲーム	19	27.5	シューティングゲーム	4	5.2
シミュレーションゲーム	4	5.8	シミュレーションゲーム	6	7.8
レーシングゲーム	4	5.8	レーシングゲーム	3	3.9
アドベンチャーゲーム	2	2.9	アドベンチャーゲーム	3	3.9
ロールプレイングゲーム	9	13	ロールプレイングゲーム	22	28.6
パズルゲーム	6	8.7	パズルゲーム	17	22.1
音楽ゲーム	7	10.1	音楽ゲーム	7	9.1
サンドゲーム	1	1.4	サンドゲーム	1	1.3
合計	69	100.0	合計	77	100.0

3-3-3. 利用したことのある端末の比較

【オンラインゲームで利用した端末】に関して、複数回答を行った。「スマートフォン」が62人、「家庭用ゲーム機」が53人であった。

【オフラインゲームで利用した端末】に関して、複数回答を行った。「スマートフォン」が65人、「家庭用ゲーム機」が53人であった。

図表-7 オンライン/オフラインゲームで使用したことのある端末



3-3-4. 最も利用した端末の比較

オンラインゲームで最も使用した端末に関して、多かったのは、「スマートフォン」で 31 人 (44.9%)、「家庭用ゲーム機」で 21 人 (30.4%) であった。オフラインゲームでは、最も多かったのは「スマートフォン」で 35 人 (45.5%)、「家庭用ゲーム機」で 22 人 (28.6%) となった。どちらも「スマートフォン」と「家庭用ゲーム機」を頻繁に利用していることが分かった。

図表-8 オンライン(左)/オフライン (右) ゲームで最も使用した端末

	度数	%		度数	%
ガラパゴス携帯	0	0.0	ガラパゴス携帯	0	0.0
スマートフォン	31	44.9	スマートフォン	35	45.5
パソコン	8	11.6	パソコン	3	3.9
タブレット	4	5.8	タブレット	2	2.6
家庭用ゲーム機	21	30.4	家庭用ゲーム機	22	28.6
携帯用ゲーム機	4	5.8	携帯用ゲーム機	15	19.5
アーケードゲーム機	1	1.4	アーケードゲーム機	0	0.0
合計	69	100.0	合計	77	100.0

【オンラインゲーム/オフラインゲームで使用している端末】を比較すると、最も使用頻度が高いのは「スマートフォン」であり、続いて「家庭用ゲーム機」であった。しかし、【最も使用した端末】で著しく変化があったのは、「携帯用ゲーム機」であり、オフラインゲームの方が多結果となった。つまり、オフラインゲームのように一人で遊ぶことの出来るゲームでは「携帯用ゲーム機」が好まれる傾向にあった。

3-3-5. 最もプレイしたジャンル×最も利用した端末のクロス集計

オンラインゲームで最もプレイしているジャンルによって、最も使用している端末の違いがあるかをみるためにカイ二乗検定を行った。その結果、ジャンルによる有意な差がみられた($\chi^2(54)=205.61, p<.01$)。最も多かったのは「シューティングゲーム×家庭用ゲーム機」で 8 人 (42.1%) であり、続いて「アクションゲーム×スマートフォン」で 7 人 (41.2%) であった。

図表-9 オンラインゲームで最もプレイするジャンルと端末のクロス集計

	スマートフォン	パソコン	タブレット	家庭用ゲーム機	携帯用ゲーム機	アーケードゲーム機	合計
アクションゲーム	7(41.2%)	2(11.8%)	1(5.9%)	6(35.3%)	1(5.9%)	0(0.0%)	17(100%)
シューティングゲーム	5(26.3%)	3(15.9%)	2(10.5%)	8(42.1%)	1(5.3%)	0(0.0%)	19(100%)
シミュレーションゲーム	2(50.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	4(100%)
レーシングゲーム	1(25.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	3(75.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	4(100%)
アドベンチャーゲーム	1(50.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	1(50.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	2(100%)
ロールプレイングゲーム	4(44.4%)	1(11.1%)	0(0.0%)	2(22.2%)	2(22.2%)	0(0.0%)	9(100%)
パズルゲーム	6(100.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	6(100%)
音楽ゲーム	5(71.4%)	0(0.0%)	1(14.3%)	1(14.3%)	0(0.0%)	0(0.0%)	7(100%)
サンドゲーム	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	1(100.0%)	1(100%)
合計	31(44.9%)	8(11.6%)	4(5.8%)	21(30.4%)	4(5.8%)	1(1.4%)	69(100.0%)

オフラインゲームで最もプレイしているジャンルによって、最も使用している端末の違いがあるかをみるためにカイ二乗検定を行った。その結果、ジャンルによる有意な差がみられた($\chi^2(45)=138.39, p<.001$)。最も多かったのは、「パズルゲーム×スマートフォン」で12人(70.6%)、続いて「ロールプレイングゲーム×家庭用ゲーム機」で11人(50.0%)であった。

図表-10 オフラインゲームで最もプレイするジャンルと端末のクロス集計

	スマートフォン	パソコン	タブレット	家庭用ゲーム機	携帯用ゲーム機	アーケードゲーム機	合計
アクションゲーム	5(35.7%)	1(7.1%)	0(0.0%)	6(42.9%)	2(14.3%)	0(0.0%)	14(100.0%)
シューティングゲーム	2(50.0%)	1(25.9%)	0(0.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	4(100.0%)
シミュレーションゲーム	2(33.3%)	1(16.7%)	0(0.0%)	2(33.3%)	1(16.7%)	0(0.0%)	6(100.0%)
レーシングゲーム	1(33.3%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	2(66.7%)	0(0.0%)	3(100.0%)
アドベンチャーゲーム	1(33.3%)	0(0.0%)	1(33.3%)	1(33.3%)	0(0.0%)	0(0.0%)	3(100.0%)
ロールプレイングゲーム	5(22.7%)	0(0.0%)	0(0.0%)	11(50.0%)	6(27.3%)	0(0.0%)	22(100.0%)
パズルゲーム	12(70.6%)	0(0.0%)	1(5.9%)	0(0.0%)	4(23.5%)	0(0.0%)	17(100.0%)
音楽ゲーム	6(85.7%)	0(0.0%)	0(0.0%)	1(14.3%)	0(0.0%)	0(0.0%)	7(100.0%)
サンドゲーム	1(100.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	1(100.0%)
合計	35(45.5%)	3(3.9%)	2(2.6%)	22(28.6%)	15(19.5%)	0(0.0%)	77(100.0%)

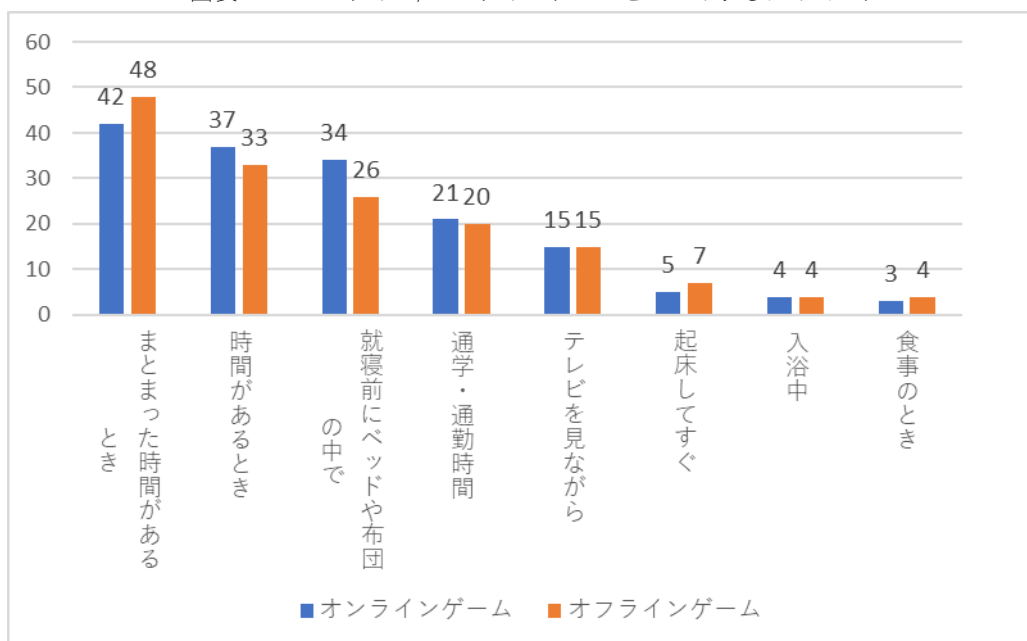
【オンラインゲームをプレイするタイミング】に関して複数回答を行った。最も多かったのは「まとまった時間があるとき」で42人、続いて「時間があるときならいつでも」が37人、「就寝前にベッドや布団の中で」が34人であった。

3-3-6. ゲームをプレイするタイミングの比較

【オフラインゲームをプレイするタイミング】に関して複数回答を行った。最も多かったのは「まとまった時間があるとき」で48人、続いて「時間があるときならいつでも」が33人、「就寝前にベッドや布団の中で」が26人であった。

オンラインゲームとオフラインゲームでは大きな違いはみられなかったが、ゲームをプレイするタイミングとして、「目的=時間つぶし」よりも「目的=ゲーム」として、プレイしている回答者が多いことが分かった。

図表-11 オンライン/オフラインゲームをプレイするタイミング



3-4. ゲーム利用（オンライン・オフライン含む）に関して

3-4-1. 初めてゲームをプレイした時期

【初めてゲームをプレイした時期】に関して、最も多かったのは「小学校低学年」で 38 人（46.3%）であり、続いて「4～6 歳（小学校入学前）」で 26 人（31.7%）であった。つまり、4～9 歳（小学校低学年）の間にゲームをプレイしていることが分かった。

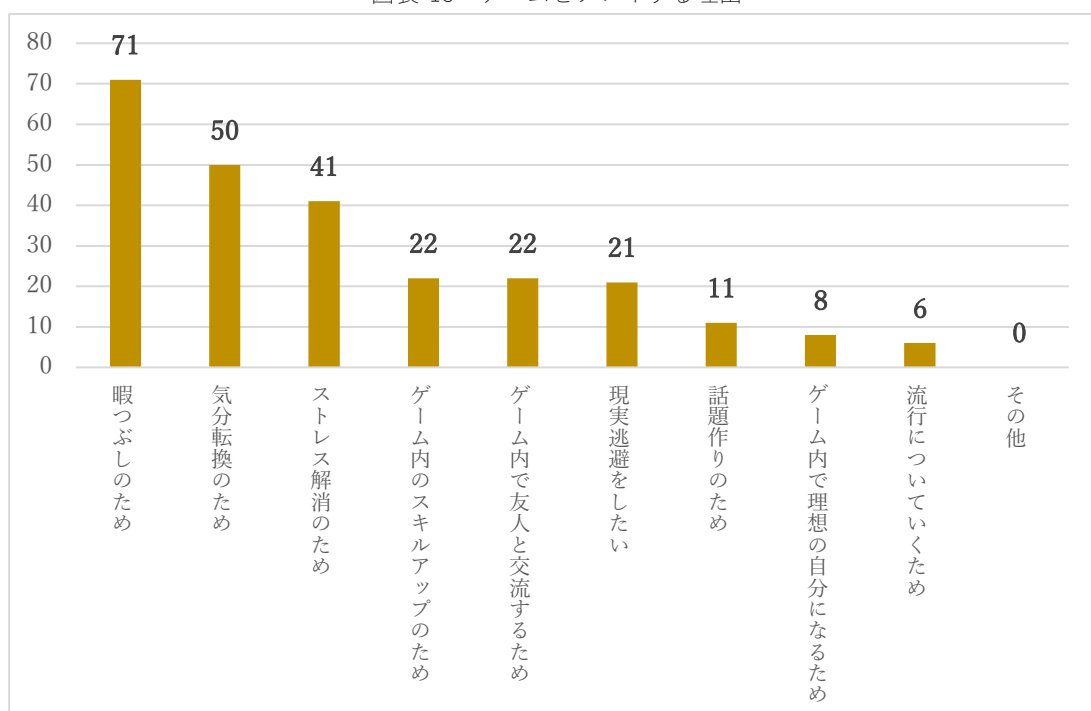
図表-12 初めてゲームをプレイした時期

	度数	%
0～4歳未満	6	7.3
4～6歳（小学校入学前）	26	31.7
小学校低学年	38	46.3
小学校高学年	7	8.5
中学生	4	4.9
高校生	0	0.0
大学生	1	1.2
覚えていない	0	0.0
合計	82	100

3-4-2. ゲームをプレイする理由

【ゲームをする理由】に関して、複数回答を行った。最も多かったのは、「暇つぶしのため」で71人、続いて「気分転換のため」で50人、「ストレス解消のため」で41人となった。この結果から、ゲームをする理由として、時間を有効活用するためや、心のリフレッシュのためにゲームをしている回答者が多いことが分かった。また、ゲームの効果も同様であろう。

図表-13 ゲームをプレイする理由



3-4-3. ゲームを初めてダウンロード・プレイするきっかけ

【ゲームを初めてダウンロード・プレイするきっかけ】に関して、複数回答を行った。最も多かったのは、「友人や知人から紹介されたから」で44人、続いて「スマートフォンの広告で見かけたから」で34人、「キャラクターに惹かれたから」で31人、「動画サイトで見かけたから」で30人であった。この結果から、SNS やインターネットの普及によって、ゲームの評価が可視化され、人々が初めてゲームをダウンロード・プレイするきっかけとなっていることが明らかとなった。

図表-14 ゲームを初めてダウンロード・プレイするきっかけ

	度数	%
友人から紹介されたから	44	53.7
スマートフォンの広告で見かけたから	34	41.5
キャラクターに惹かれたから	31	37.8
動画サイトで見かけたから	30	36.6
テレビCMで見かけたから	27	32.9
誰もが知っている有名なゲームだから	25	30.5
グラフィックに惹かれたから	22	26.8
サウンドやミュージックに惹かれたから	21	25.6
物語性に惹かれたから	20	24.4
好きな人（芸能人やアーティスト）が携わっているから	17	20.7
対戦が出来るから	16	19.5
プレイヤー人口が多いから	15	18.3
パッケージに惹かれたから	14	17.1
協力が出来るから	14	17.1
他のユーザー（友人）と関われるから	10	12.2
値段が安いから	9	11.0
他のユーザー（知らない人）と関われるから	4	4.9
SNSやネットで評判が良かったから	3	3.7
ゲームランキングで見かけたから	1	1.2

3-5. ゲーム（オンライン・オフライン含む）に対する意識に関して

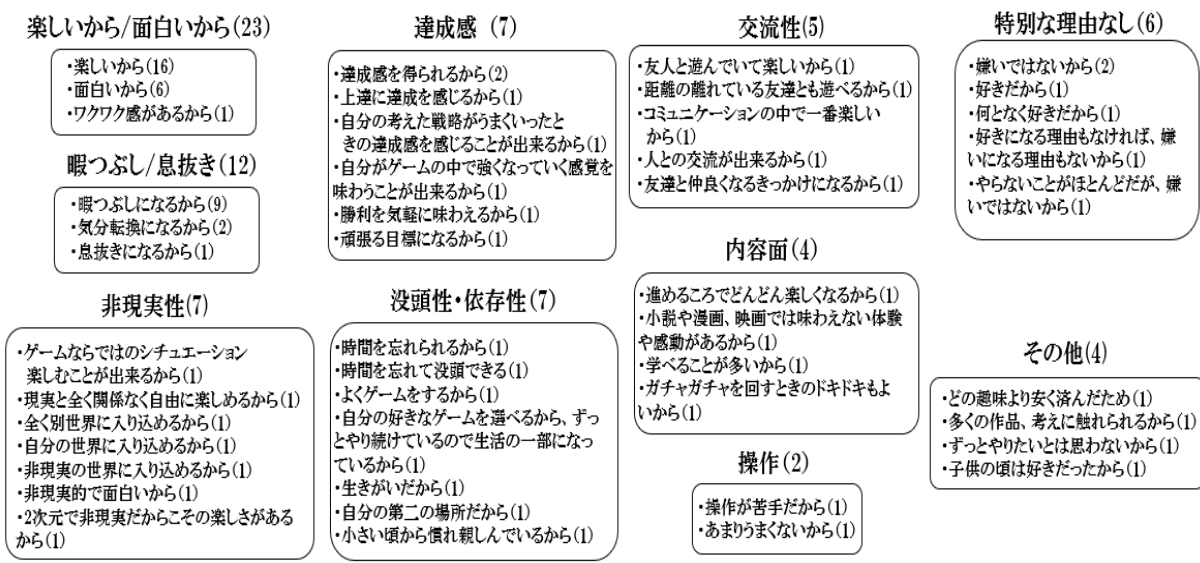
3-5-1. ゲームに対する意識

【ゲームが好きか嫌いか】に関する意識について、「好き」が52人（61.9%）、「どちらかと言えば好き」が26人（31.0%）、「どちらかと言えば嫌い」が5人（6.0%）、「嫌い」が1人（1.2%）であった。

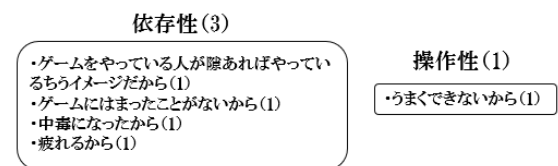
【ゲームが好きか嫌いか】に関して行った自由回答を、「好き」と「どちらかといえば好き」、「どちらかといえば嫌い」と「嫌い」の二つに分類した。「好き、どちらかといえば好き」の中で、最も多かったのは、「楽しいから/面白いから」が23人で、「暇つぶし/息抜き」が12人であった。その他、ゲームの非現実性や達成感など、ゲームの世界観を好んでいる回答者が多いことが分かった。対して、「嫌い、どちらかといえば嫌い」と回答した中で、「依存性」が3人で最も多く、ゲームをプレイしたことで実際に依存してしまった回答者が多いことが明らかとなった。

図表-15 「ゲームが好きかどうかに関する自由回答」

「好き」「どちらかといえば好き」



「どちらかといえば嫌い」「嫌い」



3-5-2. オンラインゲームに対する意識

次にオンラインゲームとオフラインゲームに対する意識の違いを比較した。

【オンラインゲームとオフラインゲームは好きかどうか】に関して、オンラインゲームでは「好き」が 34 人 (40.5%)、「どちらかといえば好き」が 30 人 (35.7%)であった。オフラインゲームでは「好き」が 49 人 (58.3%)、「どちらかといえば好き」が 28 人 (33.3%)となった。オフラインゲームの方がオンラインゲームより、好んでいる回答者が多いことが分かる。

図表-16 オンライン(左)/オフライン (右) ゲームが好きかどうか

	度数	%		度数	%
好き	34	40.5	好き	49	58.3
どちらかといえば好き	30	35.7	どちらかといえば好き	28	33.3
どちらかといえば嫌い	16	19.0	どちらかといえば嫌い	6	7.1
嫌い	4	4.8	嫌い	1	1.2
合計	84	100.0	合計	84	100.0

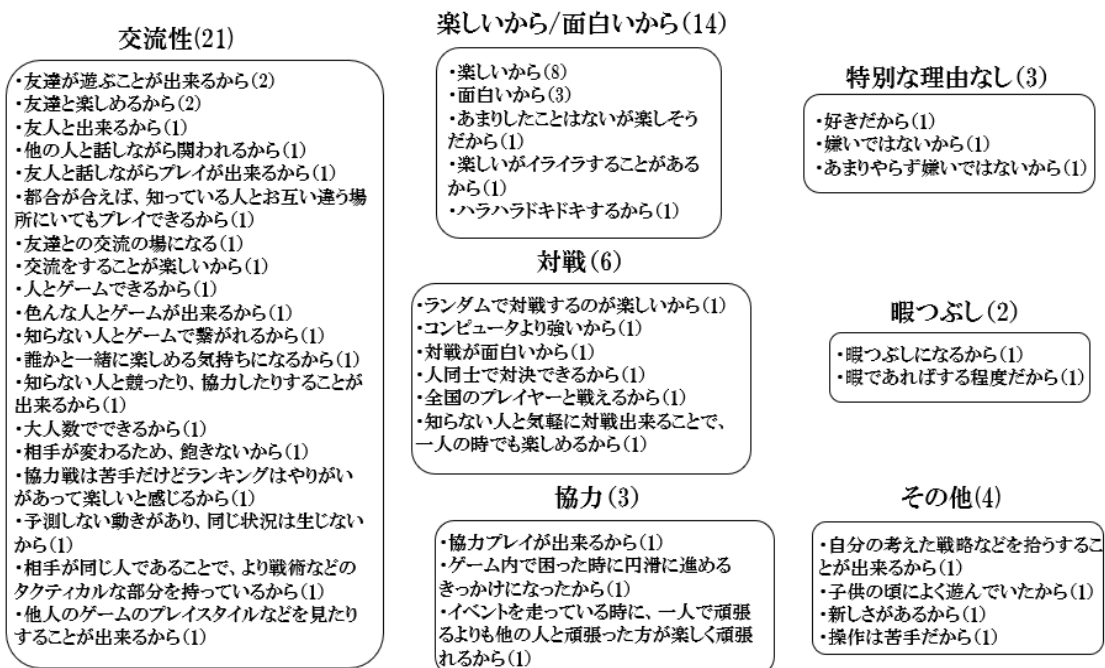
※「好き、どちらかといえば好き」と「どちらかといえば嫌い、嫌い」を分類して自由回答をまとめた。

上記の項目での自由回答は以下である。

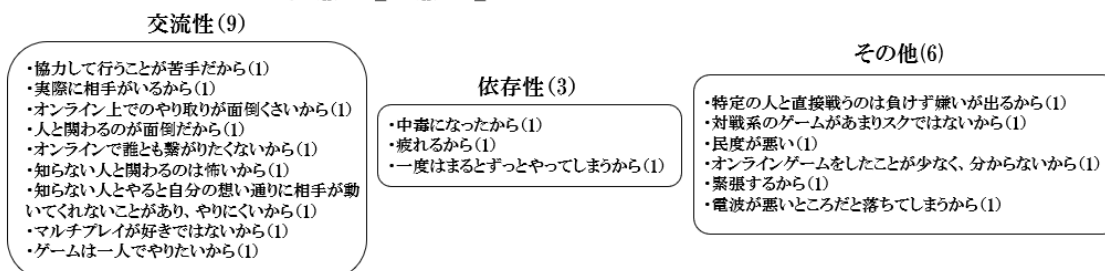
まず、オンラインゲームが「好き、どちらかといえば好き」と回答した中で、最も多かったのは、「交流性」で21人、続いて「楽しいから/面白いから」で14人であった。「どちらかといえば嫌い、嫌い」と回答した中で、最も多かったのは「交流性」で9人、続いて「依存性」で3人であった。この結果から、オンラインゲームでは、友人や他のユーザーを遊べることを好んでいる人が多い中で、その「交流性」によって、自分の思ったようにゲームが進めないなどの問題点を挙げている回答者も多かった。

図表-17 「オンラインゲームが好きかどうかに関する自由回答」

「好き」「どちらかといえば好き」



「どちらかといえば嫌い」「嫌い」

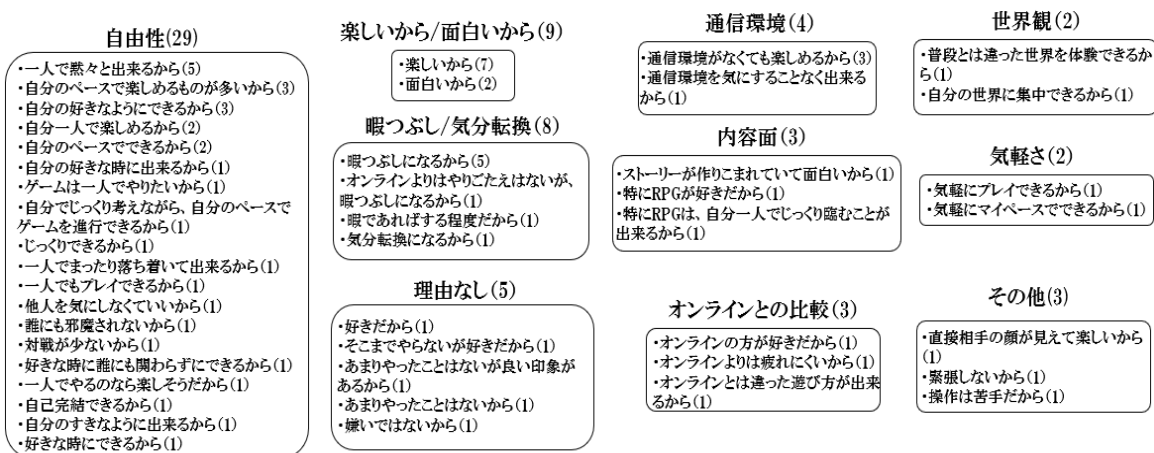


3-5-3. オフラインゲームに対する意識

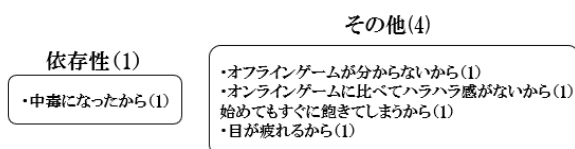
オフラインゲームが「好き、どちらかといえば好き」と回答した中で、最も多かったのは、「自由性」で 29 人、続いて「楽しいから/面白いから」で 9 人、「暇つぶし/気分転換」で 8 人であった。「どちらかといえば嫌い、嫌い」と回答した中で、特に一貫性は見られなかった。この結果から、オフラインゲームは、他のユーザーとの交流がないことから、自分の好きなようにプレイすることが出来る「自由性」を好んでいる回答者多いことが分かった。また、ネット環境が必要なく、好きな時に出来ることから、「暇つぶし/気分転換」に楽しんでいることも分かった。

図表-18 「オフラインゲームが好きに関する自由回答」

「好き」「どちらかといえば好き」



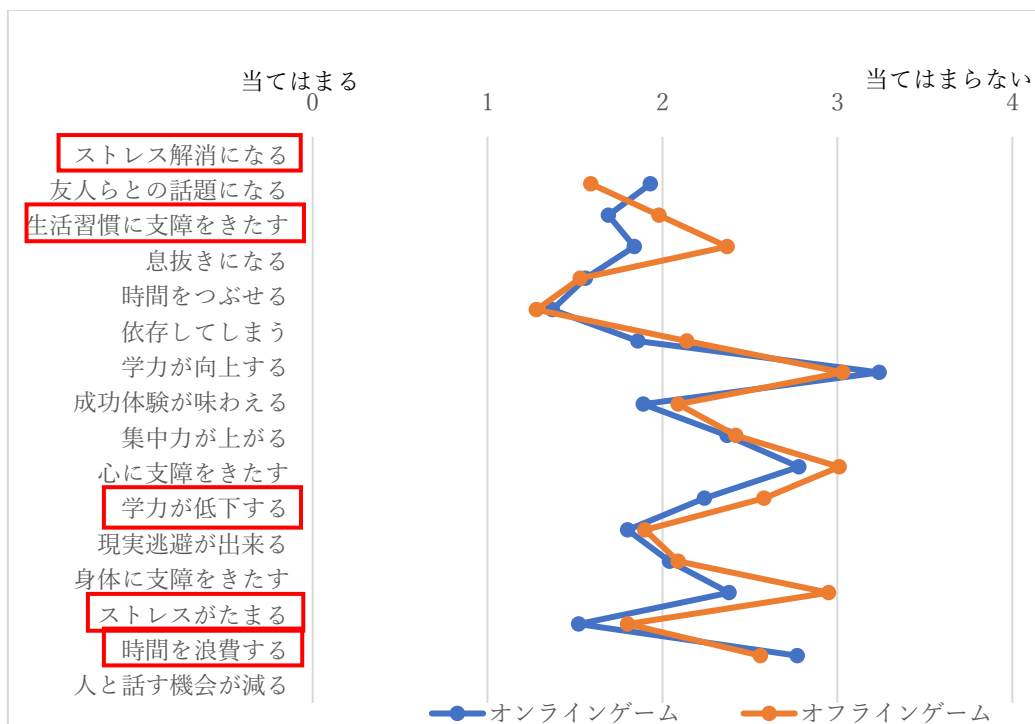
「どちらかといえば嫌い」「嫌い」



3-5-3. オンライン/オフラインゲームに対する印象

【オンラインゲームとオフラインゲームの印象】に関して、対応のある t 検定を行った。16 の項目を設け、数値の低いものほど項目に関する意識が高くなっている。この結果、「ストレス解消になる」(t(80) = 2.880, p < .05)、「生活習慣に支障をきたす」(t(78) = -4.798, p < .01)、「学力が低下する」(t(79) = -3.961, p < .01)、「ストレスがたまる」(t(78) = -5.151, p < .01)、「時間を浪費する」(t(78) = -2.978, p < .01)の5つの項目で有意な差がみられた。オンラインゲームの方が、オフラインゲームよりも心身への悪影響を及ぼしているという印象を持っている回答者が多いことが分かる。特に、「ストレスがたまる」の差が大きくみられた。オンラインゲームか、オフラインゲームかの違いによって、印象に影響を及ぼすことが分かった。

図表-19 オンライン/オフラインゲームに対する印象



3-6. 内面性とゲームの関係

3-6-1. ゲームをプレイしたことによる内面性への影響①

【ゲームをプレイしたことで、内面性に影響があるのか】に関して、バリマックス回転を用いて主成分分析による因子分析を行った。その結果、3つの因子に分類することが出来た。第一因子には「外交的になった」や「協力的になった」などの交流性が高い因子寄与率で抽出されたため、「交流意欲」因子と名付けた。第二因子には「悲観的になった」や「悩みがちになった」など、精神の落ち込みから「負の思考」因子とし、第三因子には「勤勉になった」や「計画的になった」など、自分の理想へと進んでいることから「理想主義」因子とした。

図表-20 性格傾向の因子分析

	交流意欲	負の思考	理想主義
想像力に富んだ	0.779	0.296	0.042
好奇心が強くなった	0.773	0.03	0.22
外交的になった	0.758	0.086	0.078
素直になった	0.751	0.05	0.363
臨機応変になった	0.71	0.222	0.399
協力的になった	0.706	0.135	0.36
温和になった	0.61	-0.063	0.416
積極的になった	0.569	0.508	0.337
動揺しやすくなった	0.01	0.895	0.069
悲観的になった	0.069	0.893	0.101
悩みがちになった	0.164	0.873	0.131
話好きになった	0.485	0.547	0.335
勤勉になった	0.157	0.215	0.84
几帳面になった	0.299	0.177	0.821
計画的になった	0.43	0.076	0.706
固有値	4.61	3.171	2.784
寄与率	30.732	21.139	18.562
累積寄与率			70.433

図表-20 で行った因子分析で出力した因子得点によって、ゲームをプレイしたことによって内面性に変化があったのかを3つの因子で分類した。オンラインゲームとオフラインゲームでプレイしたことのあるジャンルによって性格に影響を及ぼしたのかについて、クロス集計で調査した。具体的には、因子得点によって、例えば交流意欲の高い人と低い人に分け、プレイしたことのあるジャンル（例：アクションゲームは、アクションゲームのプレイ経験の有無）と「交流意欲の高低」でクロス集計をするなどした。

まず、オンラインゲームのジャンルと3つの因子についてだ。「交流意欲」因子の中で最も割合が多かったのは「音楽ゲーム」、「負の思考」因子では「ロールプレイングゲーム」、「理想主義」因子は「アドベンチャーゲーム」の割合が多かった。ただし有意差は認められなかった。これら一つずつ分析していく。

まず「臨機応変になった」や「温和になった」などの得点が高い「交流意欲」因子では、キャラクターを育てて音楽に合わせてアクションをするような「音楽ゲーム」が多くプレイされていた。音楽を聴くことで「温和」になったり、音楽に合わせて「臨機応変」に行動するなど内面性に影響があるのだろう。また、他のユーザーと交流を持つことで、積極性や外交的になったともいえるだろう。

次に、「動揺しやすくなった」や「悩みがちになった」などの得点が高い「負の思考」因子では、プレイヤーが主人公になり、目標を達成していく「ロールプレイングゲーム」が多くプレイされていた。自分中心でありながら、他者と関わることで、他のユーザーと比較をしたり、対決をすることで、「悲観的になった」り、「動揺しやすくなった」のかもしれない。つまりここでは、必ずしも内面性に影響しているというよりは、性格によって自分中心のプレイスタイルが出来るジャンルを好んでいるともいえるのではないか。

最後に、「勤勉になった」や「計画的になった」などの得点が高い「理想主義」因子では、自らの考えによってステージをクリアしたり、結果を導いていくような「アドベンチャーゲーム」を多くプレイしていた。この結果から、計画的にゲームを進めていくようなジャンルをプレイすることで、内面性だけでなく行動にも影響を及ぼしていることが分かった。

これらの結果から、オンラインゲームの特性でもある「他者との関わり」によって、内面性に「悲観的になった」などの悪い影響をもたらす反面、「臨機応変になった」などの良い影響ももたらされていることが分かった。ただし、カイ二乗検定の結果は有意ではなく、オンラインゲームのジャンルと内面性の関連は認められていない。

図表-21 ゲームによって変化した内面性×オンラインゲームのプレイ経験のあるジャンルのクロス集計

	交流意欲	負の思考	理想主義	合計
アクションゲーム	19(33.9%)	20(35.7%)	17(30.4%)	56(100.0%)
シューティングゲーム	15(37.5%)	14(35.0%)	11(27.5%)	40(100.0%)
シミュレーションゲーム	9(37.5%)	6(25.0%)	9(37.5%)	24(100.0%)
レーシングゲーム	14(38.9%)	12(33.3%)	10(27.8%)	36(100.0%)
アドベンチャーゲーム	8(28.6%)	7(25.0%)	13(46.4%)	28(100.0%)
ロールプレイングゲーム	9(27.3%)	14(42.4%)	10(30.3%)	33(100.0%)
パズルゲーム	18(41.9%)	12(27.9%)	13(30.2%)	43(100.0%)
音楽ゲーム	14(42.4%)	10(30.3%)	9(27.3%)	33(100.0%)
サンドゲーム	5(38.5%)	2(15.4%)	6(46.2%)	13(100.0%)
合計	26	22	21	69

($\chi^2(16)=7.96, ns$)

次にオフラインゲームゲームのジャンルと 3 つの因子についてである。「交流意欲」因子の中で最も割合が多かったのは「シミュレーションゲーム」、「負の思考」因子では「レーシングゲーム」、「理想主義」因子は「アドベンチャーゲーム」の割合が多かった。ただし、有意差は認められなかった。

まず「好奇心が強くなった」や「想像力に富んだ」などの得点が高い「交流意欲」因子では、現実世界で起こる出来事を仮想的に再現するような自由性の高い「シミュレーションゲーム」を多くプレイしている傾向にあった。つまり、ゲーム内で仮想的に物事を再現することによって、「想像力」が磨かれる上、物事に対しての「好奇心」が強くなっているのだろう。

次に「悲観的になった」や「悩みがちになった」などの得点が高い「負の思考」因子では、乗り物を操作してコンピュータの敵と戦うような「レーシングゲーム」が多くプレイされていた。コンピュータの敵と戦い、勝ち負けが決まってしまうために、「負の思考」になってしまっているのだろうか。

最後に「勤勉になった」や「計画的になった」などの得点が高い「理想主義」因子では、自らの考えによってステージをクリアしたり、結果を導いていくような「アドベンチャーゲーム」を多くプレイしていた。これはオンラインゲームと同様の結果であり、内面性や行動に良い影響を及ぼしていることが分かった。ただし、カイ二乗検定の結果は有意ではなく、オフラインゲームのジャンルと内面性の関連性は認められていない。

図表-22 ゲームによって変化した内面性×オフラインゲームのプレイ経験のあるジャンルのクロス集計

	交流意欲	負の思考	理想主義	合計
アクションゲーム	20(32.8%)	23(37.7%)	18(29.5%)	61(100.0%)
シューティングゲーム	13(35.1%)	14(37.8%)	10(27.0%)	37(100.0%)
シミュレーションゲーム	13(35.2%)	12(30.0%)	15(37.5%)	40(100.0%)
レーシングゲーム	14(34.1%)	16(39.0%)	11(26.8%)	41(100.0%)
アドベンチャーゲーム	9(25.0%)	13(36.1%)	14(38.9%)	36(100.0%)
ロールプレイングゲーム	17(30.9%)	21(38.2%)	17(30.9%)	55(100.0%)
パズルゲーム	19(34.5%)	19(34.5%)	17(30.9%)	55(100.0%)
音楽ゲーム	14(28.6%)	17(34.7%)	18(36.7%)	49(100.0%)
サンドゲーム	4(25.0%)	6(37.5%)	6(37.5%)	16(100.0%)
合計	27	26	24	77

($\chi^2(16)=5.812, ns$)

オンラインゲームとオフラインゲームを比較し、プレイするジャンルによって内面性へ良い影響もたらされていた。しかし、オフラインの「レーシングゲーム」のように、必ずしも内面性に影響があるとは限らず、ジャンルによって内面性へ影響があるとは断言できないであろう。

3-6-2. ゲームをプレイしたことによる内面性への影響②

【個人志向性・社会思考性に関する内面性】に関して、バリマックス回転を用いて主成分分析による因子分析を行った。その結果、4つの因子に分類することが出来た。第一因子には「自分が本当に何をやりたいのかわからない」や「人前では見せかけの自分を作ってしまう」などの自分を見失っている可能性が高い因子寄与率で抽出されたため、「自己消失」因子と名付けた。第二因子には「何事も独断で決めることが多い」や「人に合わせるよりはたとえ孤独であっても自由な方が良い」など、自分の主張が強いことから「自己主張」因子。第三因子には「自分中心に考えることが多い」や「周りの事を考えず、自分の思ったまま行動する」など、自分を中心にかんがえていることから「自己中心」因子。第四因子には「人の先頭に立つより、多少我慢してでも相手に従う方だ」など、自分の意見を持ちながら、我慢や衝突をしてしまうことから、「自己顕示」因子と名付けた。

図表-23 個人性・社会性における内面性の因子分析

	自己消失	自己主張	自己中心	自己顕示
人の目ばかり気にして、自分を失いそうになることがある	0.836	-0.077	-0.191	-0.077
自分が本当に何をやりたいのかわからない	0.724	-0.061	0.215	-0.028
何か良くないことがあるとすぐ自分のせいだと考えてしまう	0.699	-0.092	-0.293	-0.047
人前では見せかけの自分を作ってしまう	0.483	0.118	0.193	-0.054
何事でも独断で決めることが多い	0.152	0.77	0.172	0.221
人に合わせるよりは、たとえ孤独であっても自由な方が良い	0.083	0.686	0.383	-0.145
困ったことがあると、すぐに人を頼ってしまう	0.355	-0.672	0.92	-0.199
何かを決める場合、周りの人に合わせるが多い	0.378	-0.492	-0.348	-0.378
自分中心に考えることが多い	0.091	0.134	0.776	0.23
周りの事を考えず、自分の思ったまま行動する	-0.13	0.352	0.711	0.008
個性が強すぎて、人とよくぶつかる	0.355	0.337	0.016	0.751
人の先頭に立つより、多少我慢してでも相手に従う方だ	0.284	-0.073	-0.119	-0.75
自分の性格はわがままだ	0.093	-0.271	0.573	0.64
固有値	2.359	2.125	1.962	1.854
寄与率	18.147	16.346	15.093	14.26
累積寄与率				63.845

図表-23 で行った因子分析で出力した因子得点を元にして、回答者の個人志向性・社会志向性における性格を 4 つの因子で分類した。オンラインゲームとオフラインゲームでプレイしたことのあるジャンルによって性格に変化があるのかをクロス集計で調査した。

まず、オンラインゲームのジャンルと 4 つの因子についてだ。「自己消失」因子の中で最も割合が多かったのは「サンドゲーム」、「自己主張」因子では「レーシングゲーム」、「自己中心」因子は「ロールプレイングゲーム」、「自己顕示」因子では、「シューティングゲーム」の割合が多かった。ただし、有意差は認められなかった。

「人の目ばかり気にして、自分を失いそうになる」や「自分が本当に何をやりたのかわからない」などの得点が高かった「自己消失」因子では、自分の好きなように目標やプレイ方法を決めることの出来る「サンドゲーム」が好まれる傾向にあることが分かった。

次に、「何事も独断で決めることが多い」や「人に合わせるよりは、たとえ孤独であっても自由な方が良い」などの得点が高かった「自己主張」因子では、他のユーザーと競い合う「レーシングゲーム」が好まれていた。

続いて、「自分中心に考えることが多い」や「周りの事を考えず、自分の思ったまま行動する」などの得点が高かった「自己中心」因子では、プレイヤーが主人公になり、目標を達成していき「ロールプレイングゲーム」が好まれていた。

最後に、「個性が強すぎて人とよくぶつかる」や「自分の性格はわがままだ」などの得点が高かった「自己顕示」因子では、他のユーザーと対決をするような「シューティングゲーム」が好まれている傾向にあった。

これらの結果から、オンラインゲームの中でも、他者と関わる機会が少ないジャンルを選び、自分の世界に染まる人がいたり、他のユーザーと対決をすることで自分の存在を位置付けている人もいるなど自分の内面性に合わせてプレイスタイルを選んでいるようだった。ただし、有意差は認められなかった。

図表-24 内面性×オンラインゲームにおけるプレイ経験のあるジャンルのクロス集計

	自己消失	自己主張	自己中心	自己顕示	合計
アクションゲーム	16(29.6%)	15(27.8%)	11(20.4%)	12(22.2%)	54(100.0%)
シューティングゲーム	11(28.2%)	9(23.1%)	7(17.9%)	12(30.8%)	39(100.0%)
シミュレーションゲーム	6(26.1%)	6(26.1%)	4(17.4%)	7(30.4%)	23(100.0%)
レーシングゲーム	8(22.9%)	14(40.0%)	6(17.1%)	7(20.0%)	35(100.0%)
アドベンチャーゲーム	6(22.2%)	9(33.3%)	5(18.5%)	7(25.9%)	27(100.0%)
ロールプレイングゲーム	10(32.3%)	5(16.1%)	7(22.6%)	9(29.0%)	31(100.0%)
パズルゲーム	12(29.3%)	11(26.8%)	9(22.0%)	9(22.0%)	41(100.0%)
音楽ゲーム	6(18.8%)	12(37.5%)	5(15.6%)	9(28.1%)	32(100.0%)
サンドゲーム	5(41.7%)	3(25.0%)	1(8.3%)	3(25.0%)	12(100.0%)
合計	19	19	13	16	67

($\chi^2(24)=13.85, ns$)

オフラインゲームについてである。

「自己消失」因子の中で最も割合が多かったのは「サンドゲーム」、「自己主張」因子では「シミュレーションゲーム」、「自己中心」因子では「パズルゲーム」、「自己顕示」因子では「サンドゲーム」が多いことが分かった。

まず、「人の目ばかり気にして、自分を失いそうになることがある」や「自分が本当に何をやりたいのかわからない」などの「自己消失」因子と、「個性が強すぎて、人とよくぶつかる」や「自分の性格はわがままだ」などの「自己顕示」因子は、「サンドゲーム」が好まれていた。つまり、一人で物事を進めがちな人は、他者に影響をされず、自分が好きなようにプレイスタイルを変えることが出来るジャンルを好んでプレイしていることが分かった。

次に、「何事も独断で決めることが多い」や「人に合わせるよりは、たとえ孤独であっても自由な方が良い」などの得点が高い「自己主張」因子では、現実世界で起こる出来事を仮想的に再現するような自由性の高い「シミュレーションゲーム」が好まれていることが分かった。

最後に「自分中心に考えることが多い」や「周りの事を考えず、自分の思ったまま行動する」などの得点が高い「自己中心」因子では、集中して空間的な問題を解いていくような「パズルゲーム」が好まれていた。

これらの結果から、他者との関わりがないオフラインゲームの中でも、ジャンルのプレイスタイルによって、自分の内面性に合わせてジャンルを変えていることが分かった。ただし、有意差は認められなかった。

図表 25 内面性×オフラインゲームのプレイ経験のあるジャンルのクロス集計

	自己消失	自己主張	自己中心	自己顕示	合計
アクションゲーム	16(26.7%)	18(30.0%)	12(20.0%)	14(23.3%)	60(100.0%)
シューティングゲーム	10(27.8%)	9(25.0%)	9(25.0%)	8(22.2%)	36(100.0%)
シミュレーションゲーム	9(23.1%)	14(35.9%)	9(23.1%)	7(17.9%)	39(100.0%)
レーシングゲーム	10(25.0%)	13(32.5%)	8(20.0%)	9(22.5%)	40(100.0%)
アドベンチャーゲーム	9(25.7%)	10(28.6%)	8(22.9%)	8(22.9%)	35(100.0%)
ロールプレイングゲーム	16(29.6%)	13(24.1%)	13(24.1%)	12(22.2%)	54(100.0%)
パズルゲーム	12(22.2%)	14(25.9%)	16(29.6%)	12(22.2%)	54(100.0%)
音楽ゲーム	12(25.0%)	13(27.1%)	11(22.9%)	12(25.0%)	48(100.0%)
サンドゲーム	5(33.3%)	3(20.0%)	2(13.3%)	5(33.3%)	15(100.0%)
合計	21	19	19	17	76

($\chi^2(24)=13.85, ns$)

オンラインゲームとオフラインゲームを比較して、ゲームによって内面性が変化するというよりかは、内面性に合うゲームジャンルもしくは、オンラインかオフラインかを決めてプレイしていることが分かった。このことから、プレイするジャンルによって、性格に影響を及ぼすとは言えないようだった。

4. まとめ

今回の調査では、ゲーム利用と人々の関わりを調査し、ゲームが人々に対してどのような影響をもたらしているのかについて、考察していくことを目的としていた。

まず、**3-2. ゲーム（オンライン・オフライン）利用の有無に関して**では、ほとんどの回答者がゲームをプレイしていることが明らかになった。また、オンラインゲームとオフラインゲームの利用経験を比較すると、オフラインゲームの利用経験が多いことが分かった。つまり、オンラインゲームとオフラインゲームのそれぞれが持つ特性が、利用経験の差に関わっているのではないかと考えられる。

次に、**3-5. ゲーム（オンライン・オフライン含む）に対する意識に関して**、ゲーム（オンライン・オフライン含む）は、「非現実的」で、「達成感」や「没頭性」を感じることが出来るため好まれていることが分かった。また、オンラインゲームでは「交流性」が好まれ、オフラインゲームでは「自由性」が好まれており、自分に適したプレイスタイルに応じて、オンラインかオフラインかを決めているようだ。

オンラインゲームとオフラインゲームに対する印象の比較では、他者と関わりながらプレイするオンラインゲームは、一人で黙々とプレイするオフラインゲームよりも、心身への悪影響を及ぼすのではないかという印象が強かった。つまりここでは、ゲーム内容でなく、他のユーザーと関わりを持つことで、なんらかの悪影響を及ぼす可能性も考えられるということだ。

最後に、**3-6. 内面性とゲームの関係**に関してだ。【ゲームをプレイしたことによる内面性への影響①】について、ステージや物語を進めていく「アドベンチャーゲーム」をプレイしている回答者は、「計画的になった」や「勤勉になった」などの因子得点が高かった。これはオンライン・オフラインゲームで共通していたため、プレイするジャンルによって内面性に良い変化をもたらす可能性があることが分かった。

その一方で、【ゲームをプレイしたことによる内面性への影響②】において、オンライン・オフラインゲームの両者とも、一人で黙々とゲームをする「サンドゲーム」が「自己消失」因子で割合が高かった。つまり、「人の目ばかり気にして、自分を失いそうになることがある」や「人前では見せかけの自分を作ってしまう」といった回答者は、自らの性格に合わせて、一人でプレイできる「サンドゲーム」を好んでいることが分かった。ここでは、プレイするゲームによって内面性に必ずしも変化があるとは言えないという考えに至った。

こうした結果から、ゲームをプレイすることによって人々に心身や内面性に悪影響をもたらす可能性があることが分かった。しかしながら、必ずしもそうとは言えず、「アドベンチャーゲームをプレイする回答者は計画的になった」というように、無意識的に良い影響をもたらされている回答者もいた。つまり、ゲームは必ずしも悪影響をもたらすと断言することは出来ず、ジャンルやプレイスタイルによっては、交流性もしくは理想主義における内面性や行動の変化を促すという機能を発揮し、ゲーム外での行動や考え方に良い変化をもたらすという役割を果たしているともいえるだろう。

今後も、様々なゲームが発売され続け、人々はゲームの非現実的な世界に楽しさを感じていくであろう。その一方で、ゲーム依存は増加していくのかもしれない。そのため、ゲームに対して悪印象を持つ人々も少なくはないだろう。しかし、ゲームとの関わり方を今一度見つめ直すことで、ゲーム外での内面性や行動に良い変化をもたらす可能性が、ゲームには秘められているだろう。

5. 引用・参考文献

朝日新聞デジタル、「コロナ禍でネット・ゲーム依存 1.5 倍以上に 感染者はリスク高め」、<https://www.asahi.com/articles/ASPBM4PYGPBHPLBJ009.html>、2022 年 6 月 10 日閲覧

朝日新聞デジタル、「ゲーム依存症は病気、WHO が認定 要治療の精神疾患に」、<https://www.asahi.com/articles/ASM5V3PX6M5VULBJ004.html>、2022 年 6 月 10 日閲覧

日本工学院、「ゲームの種類」、<https://www.neec.ac.jp/department/design/gamecreator/type/>、2022 年 6 月 14 日閲覧

マスメディアン編集部、「「SNS 流行語大賞 2020」発表！第 1 位は「StayHome/おうち時間」【イー・ガーディアン調べ】」、<https://advanced.massmedian.co.jp/news/detail/id=6560>、2022 年 12 月 2 日閲覧

株式会社小学館、「小学館の育児メディア「HugKum」がコロナ禍のおうちあそびを大調査。テレビ・スマホを見すぎる」という悩みが圧倒的」、<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001278.000013640.html>、2022 年 12 月 2 日閲覧

株式会社 GV、「【macaroni 監修】みんなのおうち時間の過ごし方～#STAYHOME の節約アイデア(まねーぶ調べ)」、<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000011.000048031.html>、2022 年 12 月 2 日閲覧