

ゲーム内コミュニティの利用とコミュニケーション関係に関する調査

長南 燈輝 (21911241tc@tama.ac.jp)

1. 問題と目的

近年、スマートフォンアプリやテレビゲーム内では、知らないプレイヤーとコミュニケーションをとることができる機能が普及してきている。同時にゲームに関する問題が取り上げられている。戸部・竹内・堀田(2010)は発達途上の児童にとって教育的視点から見るとテレビゲームがメンタルヘルス、人間関係、コミュニケーション能力などに与える様々な影響を検討していく必要があるとし調査を行った。一宮・福盛・松下(2013)は、若い世代の対人コミュニケーションの拙劣さと対人関係での傷つきやすさや消極性が問題とし、調査を行った。この二つの論文を先行研究とし、ゲーム依存度傾向に比例してコミュニケーションに影響が及び、その中でも更に、ゲーム内コミュニティを利用する人の方が大きく関連がみられるという仮説の元調査を行った。

2. 方法

2022年12月～2023年6月頃にアンケートを実施し、多摩大学経営情報学部在籍する学生62名のうち、回答に不備があったものを除いた59名を分析対象とした。コミュニケーションに関する質問は、一宮他(2013)の論文から引用した対人関係に関する認識を問う25の質問、ゲーム依存度に関する質問は、戸部他(2010)の論文から引用したゲーム依存傾向に関する11の質問、ゲームのプレイ経験、プレイ頻度、ゲーム内コミュニケーション経験の有無に関する質問を含む、計39項目の質問から構成されるアンケートを使い調査を行った。

3. 結果

アンケートの結果、分析対象者全員がゲームのプレイ経験があり、66.7%が毎日プレイしている、半数がゲーム内コミュニケーション経験ありと回答した。また、回答の結果をコミュニケーション経験の有無でt検定：等分散を仮定した2標本による検定を行った。t検定の

結果「テレビゲームをすることで、ふだんの生活の嫌なことを忘れる」という項目で有意な差がみられた。

コミュニケーションに関する質問、ゲーム依存傾向の各項目について、分析対象者全員、ゲーム内コミュニケーションあり、なしに分けての相関分析を行った(表1)。分析対象者全体の相関分析結果では、17項目で正の相関、5項目で負の相関、計22項目で有意な相関がみられた。ゲーム内コミュニケーション経験ありと回答した対象者のみの分析では、7項目で正の相関、2項目で負の相関、計9項目で有意な相関がみられた。ゲーム内コミュニケーション経験なしと回答した対象者のみの分析は、19項目で正の相関、4項目で負の相関、計23項目で有意な相関がみられた。

4. 考察

調査の結果としては、ゲーム内のコミュニケーション経験の有無でt検定を行っても大きな差はみられなかったが、相関分析では有意な相関が複数の項目で見られ、ゲーム内コミュニケーション経験がない方が大きな関連がみられると考えられる。今回の調査は対象が多摩大生限定であり、母数も多くはなかったため、幅広い調査を行っていくことで、ゲーム内コミュニティがコミュニケーションやゲーム依存にどのような影響を与えているのかを知ることができ、今後のゲーム開発やゲーム内のコミュニティの普及とゲームを通した社会問題の解決につながっていくと考えられる。

5. 引用文献

- 一宮 厚・福盛英明・松下智子(2013).大学生を対象とした対人コミュニケーション尺度の開発：信頼性と妥当性 健康科学,35,9-15.
- 戸部秀之・竹内一夫・堀田美枝子 (2010).児童生徒のテレビゲーム依存傾向および暴力的なゲーム時用と、メンタルヘルス、心理・社会的問題性との関連 学校保健研究, 52,263-272.

表1. コミュニケーションに関する項目、ゲーム依存傾向間の相関分析

	Mean	SD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 因子1備つきの恐れ・同調と対立回避	2.47	0.440	-														
2 因子2親しい人との関係	2.96	0.637	-.018	-													
3 因子3知らない人との関係・働きかけ	2.42	0.193	-.159	.362*	-												
4 因子4人付き合いの消極性	2.13	0.625	-.106	-.454*	-.002	-											
5 テレビゲームをする時間が思っていたよりずっと長くなる	2.95	1.024	-.054	.156	-.034	-.115	-										
6 家族といっしょにいるよりテレビゲームの方が楽しいと感じる	2.25	1.076	.034	-.142	.086	.208	-.247	-									
7 友達と一緒にいるよりテレビゲームの方が楽しいと感じる	2.02	1.137	-.282*	-.189	.141	.307*	-.058	.377*	-								
8 「テレビゲームで遊ぶ時間が長すぎる」と注意される	1.75	0.958	-.294*	-.021	.063	.189	-.180	.047	.226	-							
9 家族に隠れてテレビゲームをする	1.36	0.737	-.275*	-.250	.031	.115	.024	-.007	.198	.155	-						
10 テレビゲームをすることで、ふだんの生活の嫌なことを忘れる	2.41	1.085	-.116	-.008	.294*	.303*	.298*	-.235	.372*	.251	.139	-					
11 テレビゲームをするのを誰かに邪魔されるのが立つ	2.24	0.971	-.167	-.141	-.129	.083	.238	.057	.231	.122	.000	.103	-				
12 テレビゲームをしなないと落ち込んだり不安になる	1.32	0.600	-.128	-.175	.024	.333*	.083	.165	.497*	.175	.282*	.378	.103	-			
13 テレビゲームのしすぎで睡眠不足になる	2.51	1.120	-.148	-.099	.023	.229	.173	.091	.142	.364*	.174	.309	.173	.342	-		
14 テレビゲームのしすぎで学校の成績や勉強に悪い影響が出る	2.02	0.900	-.068	.013	.001	.248	.263*	.067	.067	.425*	.017	.258	.094	.245	.607	-	
15 いつもテレビゲームのことばかり考えている	1.66	0.801	.203	.095	.194	-.037	.234	.046	-.159	.110	-.059	-.064	-.274	-.139	-.174	-.125	-

*p<.01. **p<.05

n=58

