

ゲーム利用動機とゲーム依存との関連

—なぜゲームがやめられないのか—

問題と目的

近年、ゲーム市場は増加の一途を辿っており、多くの人々がゲームをプレイする時代となった。それと同時に、ゲーム依存が世界的に問題となっている。WHOは、2022年にゲームに対する嗜癖行動をゲーム障害またはゲーム症（Gaming Disorder）として正式に国際疾患分類(ICD-11)をして掲載した。そのため、ゲーム依存の実態把握、依存からの脱却に関する知見がより一層求められているといえる。ゲーム障害の病因として個人因子が挙げられる。特に、動機づけ要因はゲームへの熱中と病的なゲーム使用を区別する指標である。本研究は、依存リスクが高いと思われるアーケードゲームを対象とし、ゲーム依存とゲーム利用動機の関連を探索的に検討することを目的とする。加えて、ゲーム後の感情に着目し健全な遊び方を模索することを研究目的とする。

方法

過去一ヶ月間に一回以上アーケードゲームをプレイした人を対象に、Google Formsを用いた質問紙調査を実施した。分析対象は得られた回答の内、110名を対象とした。質問紙の内容は、年齢、性別、ゲームセンターに行ってアーケードゲームをプレイする頻度を問う項目、Motives for online gaming questionnaire (MOGQ)を参考にしたゲーム利用動機を問う尺度、新たに作成したゲーム後の感情尺度、日本語版 Game Addiction Scale 7-item version (GAS7-J)を含めた。

結果と考察

アーケードゲームにおけるゲーム依存は、先行研究による他のプラットフォームと比べて、高いことがわかった。現代のアーケードゲームは、スマートフォンのゲーム同様に常にアップデートがなされ、ゲームクリアが希薄化している。このことが、ゲーム依存リスクを高めるのではないかと考えられる。ゲーム利用動機とゲーム依存の関連を検討した結果、逃避と対処、ファンタジーは関連があることが示された。逃避や対処、ファンタジーという動機のためにゲームをプレイすることによる感情の高まりに夢中になることが、ゲーム依存につながることを示唆している。対して、競争と娯楽、交流という動機は、ゲーム依存と関連が見られなかった。競争と交流に関して、ゲーム依存と関連が見られなかった理由は、本調査対象者が主に一人で行うゲームのプレイヤーに偏った可能性が考えられる。娯楽に関しては、娯楽目的でのゲームプレイはゲームの頻度と関連していると報告している先行研究と異なる結果を示した。このことは、ゲーム依存は、ゲームを使用する頻度に関連がないことが示唆される。ゲーム後の感情とゲーム依存の関連を検討した結果、依存度の違いによって、ゲーム後の感情に差が生じないことが示された。これは、ゲーム後の感情に関わらず、利用動機がより大きい人ほど、またゲームをやりたいくなる可能性を示唆している。

大学部活動における役割受容と適応感について

問題・目的

ライフステージが上がっていくにつれてスポーツ実施者が減少しているのが現状である中(國分,2020), その主な原因として, 部活動への不適応感があげられている(田中他,2018)。先行研究にて, 役割受容感が高いと適応感を感じることができるとされていることから, 役割をどのように認識しているのかを測定し, 適応感との関連を検討していく。

方法

南山大学ラグロス部 72 名を対象に, 質問紙調査を行った。調査には役割受容感尺度と青年適応感尺度を用いた。役割受容感尺度は, 役割満足, 役割評価, 役割有能感, 役割達成の 4 因子からなり, 全 25 項目について 5 件法で回答を求めた。青年適応感尺度は, 居心地の良さの感覚, 課題目的の存在, 被信頼・受容感, 劣等感の無さの 4 因子からなり, 全 30 項目について 5 件法で回答を求めた。

結果・考察

本研究では, 南山大学女子ラグロス部と男子ラグロス部の 2 つの部を対象とした。女子ラグロス部の相関係数を算出した結果, 役割評価が適応感 4 因子全てと有意な正の相関がみられ, 男子ラグロス部では役割満足と劣等感の無さ, 役割有能感と劣等感の無さに有意な正の相関がみられた。それぞれの部を知る学生に, 男女ラグロス部の差についてヒアリングしたところ, 女子ラグロス部は, 幹部や係などの役割に対する強調がとても強く, 規律が厳しい環境であり, 技術面はもちろん組織面にも重きを置いているのに対し, 男子ラグロス部では, 幹部や係などの役割に対する強調は弱く受動的であり, その場の臨機応変な対応に任せることが多いことや, 組織面よりも技術面や個々の能力に重きを置いているような雰囲気があるといえそうであった。

本研究の結果に違いが見られたのは, 組織での役割に対する強調具合や重要視する内容の違いであると考えた。女子ラグロス部のように, 役割に対する強調が強く規律が厳しい部活動では, チームの一員として役割を遂行することで, 部員との関係を良好に保つことができると考える。部員との良好な関係を築き, 役割に対する評価も肯定的に捉えることで役割を受容し, 満足感や有能感に繋がるため, 部に対する適応感を感じることが示唆される。しかし, 役割遂行が部員の負担になっていない場合のみであると考えられるため, 部活動における役割を強調しながらも, 役割に対して前向きに取り組めるよう, 参加と関与の程度が同じ環境をつくっていく必要があると考える。男子ラグロス部のように, 役割に対する強調が弱く受動的で, 能力重視の部活動では, 個人の目標を達成することや, 個性を發揮して自己と周囲との違いを明確にすることで, 周囲に自己を認めてもらえると捉えることが考えられる。その認知が自分の役割を受容し, 役割に対して満足感や有能感を感じることで劣等感を無くし, 部に対する適応感を高めるのではないかと示唆される。しかし, 自分の能力に対して自信や有能感を得られない部員については, 適応感が下がることが考えられるため, 能力とは違った組織的な場面で適応感を感じられるよう, 役割の強調具合と能力重視の程度に気をつけていく必要があると考える。

妬みとシャードンフロイデ —対面と非対面場面に着目して—

問題・目的

他人の不幸を喜ぶ感情をシャードンフロイデといい、先行する感情として妬みを代表とするネガティブな社会的感情が存在する。他人の不幸が快であるシャードンフロイデに対し、他人の不幸が苦になる同情が存在する。現代では SNS をはじめとした多種多様な手段・場面で他者の不幸を知ることができる。

本研究では妬ましい他者の不幸を知る場面を、不幸の当事者から直接知る対面場面と SNS 等で知る非対面場面に設定し、対面場面でのシャードンフロイデが情動的共感等の観点から非対面場面のシャードンフロイデより低くなるという仮説を立て検討した。加えて妬みの有無がシャードンフロイデに影響を与えるのかを検討するため、妬み場面と非妬み場面を設定し検討した。更に妬みの中でも攻撃的な意味合いを含む悪性妬みと、自己向上的な意味合いを持つ良性妬みの強さが、シャードンフロイデと同情の強さに関係があるかについても検討した。

方法

大学構内及び街頭で募った協力者 209 名を対象に Google フォームを用いた質問紙調査を行った。シナリオには、友人が恋人ができたことを自慢してくる妬み場面と、その後浮気をされて別れることを対面または非対面で聞かされる場面で構成される。質問項目は妬み場面では日本語版 BeMaS を内容に即して改変したものをを用いた(10 項目 6 件法)。対面場面・非対面場面におけるシャードンフロイデの測定には、澤田(2003)に基づいたシャードンフロイデ(7 項目)・同情(6 項目)を 6 件法で使用した。

結果と考察

まず、対面場面と非対面場面でのシャードンフロイデの強さに差があるのかを検討するため、 t 検定を行った。結果は対面場面でのシャードンフロイデが非対面場面のシャードンフロイデより強く出るという結果となり、仮説は支持されなかった。

また、妬みの有無がシャードンフロイデに影響を与えるのかを検討するため t 検定を行った。結果として妬み場面と非妬み場面のシャードンフロイデの得点に有意な差が見られた。妬み場面のシャードンフロイデ得点が非妬み場面の得点より高く、妬みがシャードンフロイデに影響していることを示唆する結果となった。続いて悪性妬み・良性妬みとシャードンフロイデ・同情の強さに関係があるかを調べるため相関係数を求めた。結果、対面・非対面場面共に悪性妬みとシャードンフロイデ、良性妬みと同情の間に正の相関がみられた。加えて対面・非対面場面共に悪性妬みと同情の間に負の相関がみられた。

本研究は、対面・非対面場面では対面状況でシャードンフロイデが強く出ること、妬みの有無及びその強さがシャードンフロイデと同情に影響を及ぼしていることが示唆された。また、対面・非対面場面でのシャードンフロイデに差が見られたことから、対面・非対面場面における感情表出の差や、妬みが諸感情に与える影響を検討することで新たな知見が得られるだろう。

中学生の学級活動経験からの成長の検討 —学級活動へのコミットメントと情動知能に着目して—

問題・目的

中学校学習指導要領では、学級活動へ関わることで他者と自己の2つの領域の成長につながることを前提とされて目標が定められている（文部科学省，2017）。しかし、学級活動を通しての成長についての実証的研究は管見の限り見当たらない。そこで本研究では、「学級活動に関わることで成長につながる」という学習指導要領等での前提について実証的に検討することを1つの目的とする。さらに特別活動の目標に掲げられる、他者と自己の2つの領域の成長と関連の深いと考えられる、情動知能の要因を加え、これらがどのように関連しているのかについて探索的に検討することを2つ目の目的とする。なお、情動知能には、女性の方が高い（e.g., Wong et al., 2004）という性差が指摘されているため、性別を考慮に入れた検討を行う。

方法

愛知県内の2つの公立中学校に協力を依頼し、学校長の許可を得て、学級毎に教師により教室内で実施された。9クラス、304名分の質問紙を回収し、そのうち許可が得られ、かつ回答に不備のなかった260名分のデータを分析に用いた（男子133名、女子126名、その他1名）。

結果・考察

各尺度間関係を検討するため、相関係数および偏相関係数を算出した。その結果、男女で変数間の関連に差があることが認められた。

男子の傾向としては、学級活動への関与が直接的に他者領域と自己領域の両者の成長に繋がるのではなく、自己領域は他者領域の成長による他者受容の高まりを介して間接的に成長し、情動知能は女子と比べて役割をもたないプロセスが明らかになった。そのため、男子については学級活動の際に、指導者や学級の他の生徒との間の信頼関係を築くことを重視し、他者を受容することを促すことにより、自己への信頼感の成長が促されるであろうことが示唆される。

一方、女子については学級活動への関与と学級活動経験からの成長に有意な関係は見られず、情動知能は学級活動へのコミットメントと学級活動経験からの成長の他者・自己の2つの領域に関連していた。女子は情動知能と関連のある友人との関係から他者の受容や自己への信頼が促進されると考えられる。また情動知能は建設的な対人関係を築き、維持する能力であるという点からは、前向きな態度で学級活動に関与することにも関係しているといえよう。そのため女子に対しては、学級活動において、友人関係に留意することによって、学級活動へのコミットメントが高まることや他者領域、自己領域の両者の成長を促すことを指摘できる。

一定数の枠を争う場面で親しい友人と希望進路先が同じとき人はそのことを伝えるか

問題・目的

本研究の目的は「類似性が高いほど自己開示を抑制する」という仮説が支持されるか否かを明らかにすることである。従来の研究では類似性は自己開示を促進する要因として指摘されているが、限りある枠を争うようなある特定の状況下においては、自己開示を抑制する要因になるのではないかと考える。類似性が自己開示抑制要因となるのかについて明らかにすることで、類似性と自己開示の関連の先行研究とは異なる知見が得られ、自己開示研究の更なる発展へと繋がると考える。また、類似性が影響を及ぼす可能性がある領域、例えば友人関係の構築やもつれ、ストレスなどの分野における知見を獲得できることが期待される。

方法

大学1年生から3年生197名を対象に質問紙調査を行った。①友人の志望業界を知らない、②友人と自分の志望先が同じ、③異なる業界を志望している、という3つの状況において、就職活動に関する話の自己開示の程度を5件法で測定した。項目内容は「志望業界」、「気になっている企業」、「就職活動の悩み」、「就職活動の進捗状況」、「エントリーシート内容」、「就職活動のためにどういう対策をしているか」である。

結果・考察

まず、全データを用いた一要因分散分析の結果、「志望業界」、「気になっている企業」は従来の研究通り被開示者との類似度が高い状況、「就職活動の進捗状況」は類似度が低い状況において自己開示の程度が高かった。次に、性別で分類し一要因分散分析を行った結果、男性は「志望業界」、「気になっている企業」「どういふ対策をしているか」において、被開示者との類似度が高い状況において自己開示の程度が高く、従来通り類似性が自己開示を促進する要因として働いた。一方、女性は「就職活動の進捗状況」において、被開示者との類似度が低い状況において自己開示の程度が高かったことから、仮説が支持されたとと言える。

男女で異なる結果が得られたことに関して、不安、配慮、ライバル意識の強さが男女で違いが見られるため自己開示に違いがみられたと考える。榎本（1999）中高大生の友人に対する感情の変化について、女性は「友人にどう思われているか」について男子よりも感じていることを示している。そのため、友人の目を気にすることが相手への配慮や気遣いへと繋がり、類似度が高く比較しやすい相手に対して自己開示の程度が抑えられたのではないかと考える。一方、田中・下田（2013）は、男子はライバル意識が自己開示を高めると述べている。本研究における類似度が高い状況というのは、いわばライバル関係という見方もできることから、類似度が高い状況で同じ企業を目指す友人から積極的に情報を得ようとし自己開示を促進したと推測する。