



ゲームへの親和性とイメージの投影傾向との関連

関西国際大学 人間科学部

准教授 山本 喜晴

問題・目的

ゲームへの親和性が高い人は、ディスプレイで提示されるグラフィックに、自分の内的イメージを投影し、グラフィックを自分の心的現実として受け取ることが無意識的または意識的にでき、他方、ゲームへの親和性が低い人は、この投影が困難である、と考えられる。そこで本研究では、コンピュータゲーム親和性尺度を作成し、ロールシャッパ検査や箱庭療法といった投影法心理検査を用いることで、ゲームへの親和性とイメージの投影傾向の関連を明らかにすることを目的とする。

方法

【質問紙調査】

調査対象

第1回調査は関西にある大学において実施され、有効回答は251名分（男性96名、女性155名）であった。この調査の結果をもとに、質問紙調査コンピュータゲーム親和性尺度を作成した。第2回調査では、関西、東海、北陸に所在する3大学の大学生285名に対して質問紙調査を実施し、第1回調査の結果から作成されたコンピュータゲーム親和性尺度を記載した。有効回答数は260名（男性107名、女性153名）であった。コンピュータゲーム親和性尺度以外の調査項目は1回目、2回目ともに同じである。有効回答数の合計は511名（男性203名、女性308名）であった。

〈コンピュータゲーム親和性尺度の作成〉

ゲームへのコミットメントや没頭等に関する先行研究を参考にして、85項目を作成した。回答には5件法を用いた。

〈ゲームプレイ量とゲーム機の種類〉

週当たりのゲームプレイ時間量を測定する質問を設けた。その時間のうち、用いるゲーム機の種類の割合も測定された。回答には、「TVゲーム機」「PC」「携帯電話」「携帯用ゲーム機」「その他」にパーセンテージを振り分ける形式をとった。

【ロールシャッパ検査・箱庭法・ゲームに関する聴取】

調査の対象および手続

1回目の質問紙調査の回答者310名の中から研究協力への承諾を得た者(N=27)に対して、筆者が個別にロールシャッパ検査と箱庭法を実施した。さらに、現在までのゲームのプレイ状況について半構造化面接を実施し、個人のゲームとの関わりについて情報を収集した。

結果

【質問紙調査】

1. コンピュータゲームのプレイ時間と機種

第1回調査と第2回調査を合計して週当たりのゲームのプレイ時間(分)について、プレイ時間が0分の人157名を除外して計算したところ、平均値731.4分(N=354、標準偏差608.4)であった。そのうち、ゲームの機種ごとの占める割合を機種ごとに見ると、TVゲーム機が13%、PCが8%、携帯電話(スマートフォンを含む)が62%、携帯型ゲーム機が15%であり、全体の約3分の2を携帯電話が占めた。

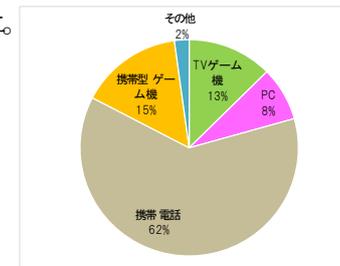


図1:ゲーム機別のプレイ量の割合

2. コンピュータゲーム親和性尺度の作成 (第1回調査のみ)

回答の結果が正規分布に近い分布を示す項目と、回答の分布は偏っていたものの質問内容からコンピュータゲームへの親和性をよく反映していると思われる項目を、合計29項目選んだ。それらの項目について、逆転項目の数値を逆転させて、因子分析(主因子法、プロマックス回転)を行ったところ、因子負荷量の絶対値0.4以上を示した項目を参考に4因子22項目が妥当であると考えられた(表1)。第1因子は、「生活の一部」因子と解釈した。第2因子はゲームについて能動的に関わろうとする因子として「志向性」因子と解釈した。第3因子は「リラックス」因子と命名した。第4因子は「解離」因子と解釈した。これら4因子間相関係数を表1に示した。これら

の22項目について加算し、コンピュータゲーム親和性尺度の得点を算出した。尺度の平均値は64.9 (N=251、標準偏差17.9)であった。得られた尺度は第2回調査でも実施し、検討したが、ここでは紙面の都合上省略する。

表1 コンピュータゲームへの親和性尺度因子の分析結果

(項目)	第1因子	第2因子	第3因子	第4因子
第1因子 生活の一部 (α = .891)				
2,3日の間でもGをせずに過ごすのは嫌だ	.772	.042	.003	-.032
自分が自由に使える時間のうち、Gに使う時間はわずかだ*	.750	-.014	.016	-.052
自分はGに依存していると思う	.609	-.013	.247	-.036
私の人生において、Gは重要ではない*	.598	.192	.085	.022
より多くの時間を使ってGをしたいと思う	.534	-.050	.437	.068
たとえ2度とGができなくなってもかまわない*	.513	.301	-.016	.059
Gは人生をより楽なものにしてくれる	.493	.023	.038	.074
Gに関する専門用語やスラングには、なじみがない*	.463	.368	-.164	.137
第2因子 志向性 (α = .889)				
Gをするのは楽しくない*	-.020	.746	.229	-.098
Gが好きになる人のことが理解できない*	.178	.707	-.038	-.002
できるだけGには関わりたいくない*	.176	.641	-.010	-.025
人がGの話をしても、あまり興味が持てない*	.306	.630	-.051	.045
Gをしているときは、わくわくする	-.120	.560	.458	.057
Gで出される課題に挑戦するのが好きだ	.081	.503	.069	-.070
Gをしているときは、興奮する	-.060	.461	.161	.295
Gの中で何が起るのか、知りたいとは思わない*	.036	.402	-.078	.251
第3因子 リラックス (α = .776)				
Gをしているときは、気分が落ち着く	.243	-.059	.674	.023
Gをすると、リラックスできる	.136	.035	.543	.113
Gをすると、気分転換になる	-.187	.437	.534	.025
第4因子 解離傾向 (α = .710)				
Gをしているときは、普段とは違う気分になる	.026	.022	.045	.720
Gをしているときは、現実世界から遠ざかっていると感じる	.004	.021	.036	.641
Gを始めると、情性で続けてしまう	.035	-.039	.222	.445
因子相関				
第1因子		.710		
第2因子			.662	
第3因子				.527
第4因子	.512	.565	.527	

(注)*がついている項目は逆転項目を示す。
Gはコンピュータゲームの略。

【ロールシャッ卜検査・箱庭法・ゲームに関する聴取】

27名に実施し、包括システムでスコアリングした。有効な回答であった26名(男性9名、女性17名)について、コンピュータゲーム親和性尺度は平均値79.2(標準偏差18.3)であった。個人のTVゲーム機とPCでのゲームプレイ量の合計を「据え置き型ゲームプレイ量」として、第1回調査の据え置き型ゲームプレイ量の平均値118.4分を基準に、据え置き型ゲームプレイ量の高群6名と低群20名に分けて、ロールシャッ卜変数をマン・ホイットニーのU検定を実施したところ、Ddのスコアについて、据え置き型ゲームプレイ高群が有意に高くなった。また、形態水準に関するスコアについても、XA%、WDA%、X+%について据え置き型ゲームプレイ高群が有意に低く、X-%について据え置き型ゲームプレイ高群が有意に高かった(表2)。

表2 据え置き型ゲームプレイ量高群・低群における主なロールシャッ卜変数

	据え置き型ゲームプレイ量 高群 (N=6)			据え置き型ゲームプレイ量 低群 (N=20)			U-test
	平均	標準偏差	中央値	平均	標準偏差	中央値	
R	29.33	8.82	31.5	28.55	12.68	24.0	n.s.
W	8.83	5.04	8.5	11.70	6.44	10.0	n.s.
D	8.50	3.89	7.5	10.95	7.27	10.0	n.s.
Dd	12.00	5.66	11.5	5.90	4.79	4.5	21.0*
S	4.67	2.66	3.0	4.00	3.77	3.0	n.s.
XA%	0.62	0.16	0.58	0.81	0.08	0.81	17.5**
WDA%	0.70	0.17	0.69	0.85	0.08	0.86	22.0**
X+%	0.35	0.16	0.31	0.52	0.10	0.53	22.5*
X-%	0.38	0.15	0.43	0.19	0.08	0.19	16.5**
Xu%	0.27	0.07	0.28	0.29	0.10	0.29	n.s.
S-%	0.09	0.04	0.09	0.07	0.07	0.05	n.s.

*p<.05 **p<.01

箱庭については27名中、26名分の作品が得られ、検討したところ、①バランスのとれている箱庭(22名)、②表現上の独自の工夫がみられた箱庭(2名)、③アイテムの組み合わせや置き方が偏っている箱庭(2名)、の3群に大別された。②の「独自の工夫群」に属する箱庭はコンピュータゲーム親和性尺度が平均値-標準偏差以下の低群にみられ、③の「アンバランス群」に属する箱庭は「コンピュータゲーム親和性尺度」が平均値+標準偏差以上の高群、かつ「据え置き型ゲームプレイ量」の高群6名の中に含まれていた。「独自の工夫群」の箱庭の1例を以下に示す。(図2)



図2:独自の工夫群の一例

ゲームに関する聴取からは、友人の勧めなど、既存の人間関係がゲームのプレイにつながる例やゲームを通じて新たな人間関係が形成される例が多く語られた。

考察

ゲームに関する聴取からは、仮想世界としてのゲーム世界にのめり込むことが、既存の人間関係に影響を与えたり、新しい人間関係を形成するため、「物理的現実を否定して参入する仮想現実」としてのゲームの性質は、今日では必ずしも成立しないことが伺えた。これは、今回コンピュータゲーム親和性尺度を作成する過程で、社会への不適応を明確に示す項目がほとんど脱落していったことにも合致する事態と思われる。

一方、今日ではPCやTVゲーム機などの据え置き型ゲームは主流ではなく、特別な存在であることが、コンピュータゲームのプレイ時間と機種に関する調査結果と、ロールシャッ卜検査の結果からうかがえた。合わせて大きなディスプレイを用いるゲームに対する親和性の高い人は、外的刺激の形態を適切に取り込んで内面的イメージを投影していきやすい傾向が伺えた。また、箱庭の結果からは、箱庭という物理的な環境へのコミットし、内界のイメージを投影しながら発揮される創造性は、コンピュータゲームへの親和性が低い人において発揮されやすいことが示唆された。これらの結果は、物理的現実への投影と、ディスプレイで示されるゲームへの投影の機序が、異なることを示していると思われる。