

大学生のゲーム利用動機とコミュニケーション・スキル

東北工業大学 正会員 ○菊池 輝

1. はじめに

従来の家庭用ゲーム機に関しては、健康影響や社会的不適応を招く、暴力性を高めるといったネガティブな世論が常識化していた。しかし近年、IT技術の進展やスマートフォンの普及により、ゲームの利用形態は変化している。特にスマートフォンの普及は、家庭用ゲーム機利用の空間的・時間的制約を取り払い、移動中や授業中でも手軽にゲームをすることができるようになった。またオンラインゲームの開発により、ゲーム利用の動機も変化している。すなわち、従来と異なる形でゲームが社会に浸透していると言えるだろう。このような状況変化に対し、ゲーム利用により対人コミュニケーション能力が下がるかどうかに関しては慎重に研究結果を待つべき¹⁾、との意見もある。対人コミュニケーション能力等の社会的スキルは社会的意思決定に影響を与えるという前提のもと、本研究では、大学生のゲーム利用の実態・動機と社会的スキルの関係に着眼する。

2. 調査

2016年11月に東北工業大学の学生を対象にアンケート調査を実施した。1年生ならびに3年生の特定の講義開始時に15分の時間を設け、講義受講生計123名に回答を要請した（男性108人、女性12人、不明3名）。調査項目は、(1)ゲーム利用形態（ゲームの利用頻度、利用時間）、(2)ゲームをする動機（井口²⁾が用いた27問）、(3)情動知能指数³⁾（EQ、自己や他者の感情を知覚し、また自分の感情をコントロールする程度を表す指数16問）、(4)対人コミュニケーション・スキル尺度（PCS、藤本ら⁴⁾が作成したコミュニケーションを適切に行う技能を測定する尺度に、集団行動における行動基準に関する質問項目⁵⁾を追加した12問）、(5)日常生活・健康状態に関する質問、である。

3. 基礎分析

利用形態については、有効回答者中94名（77.7%）が「何らかのゲームをする」と回答し、そのうち53.2%が毎日ゲームをしていた。「ゲームをする」94名のゲーム形態（重複回答）は、オフラインゲーム37.2%、オンラインゲーム46.8%、ソーシャルゲーム94.7%であり、スマートフォンでのゲーム利用がほとんどであった。またオフラインゲーム以外利用時の1ヶ月あたり課金額は0円が最も多く（86.2%）、実質的課金者でも2千円未満が多かった（1円以上課金者の61.5%）。次に、調査項目(2)(3)(4)について因子分析（いずれも因子抽出法は最尤法、因子数は固有値1以上の基準を設け、プロマックス回転を行った）の結果を示す。

3.1 ゲームを利用する動機

全変数を投入したところ8因子が抽出されたが、因子の信頼性係数が0.8未満の因子を削除し、再度因子分析を行った。結果、6因子が抽出され、全因子の累積寄与率は64.5%であった。各因子名は井口²⁾の結果になり、空想因子（0.842）、承認因子（0.838）、友達因子（0.879）、趣向因子（0.834）、達成因子（0.832）、学習因子（0.850）と名付けた（カッコ内は信頼性係数）。以降の分析では、信頼性係数が0.8未満の因子は統合せずに、各質問項目を個別の変数として取り扱う。

3.2 情動知能指数（EQ）

因子の信頼性係数0.8未満の因子を削除したところ、2因子が抽出され全因子の累積寄与率は43.9%であった。各因子名は、共感因子（0.807）、配慮因子（0.801）と名付けた。なお全変数の信頼性係数は0.860である。

3.3 対人コミュニケーション・スキル尺度（PCS）

3因子が抽出され全因子の累積寄与率は50.7%であったが、うち2因子は信頼性係数が0.8未満であった。そこでPCSについては、第一因子（他者受容因子、0.801）のみを統合変数とし、それ以外の変数は個別に取
キーワード ゲーム利用、コミュニケーション、社会的スキル

り扱う。なお、全変数の信頼性係数は 0.881 であった。

4. ゲーム利用と社会的スキルの関係分析

以降では、個人ごとに算出した因子得点ならびに個別化した変数を社会的スキルの変数値とみなし分析を行う。まず、ゲームをするか否かの二群に対し、EQ/PCS の平均値の差の検定を行ったところ、EQ の「相手のためならイヤなことでもやる気になれる」についてのみ、「ゲームをしない」群が有意に高い値となった。次に「ゲームをする」個人だけを抽出し、利用頻度（毎日ゲームをしているか否かに二群化）による違いを検定したところ、EQ 共感因子（ $t = 2.23$, P 値=0.028）に有意な差が現れ、毎日ゲームをしている群が低い値となっていた。またソーシャルゲームの 1 日の利用時間（1 時間以上か否かで二群化）による検定結果は、PCS 他者受容（ $t = 1.78$, P 値=0.080）に有意差傾向が見られ、1 日 1 時間以上の群が高い値であった。

次に、EQ/PCS を従属変数、ゲームを利用する動機の各因子得点・利用頻度ダミー（毎日する=1）・ソーシャルゲームダミー（1 日 1 時間以上=1）を独立変数として重回帰分析を行った。結果の一部を表 1 に示す（B は標準化係数）。

表 1 EQ/PCS 因子得点を従属変数とした重回帰分析結果

従属変数 → ↓独立変数	EQ共感因子得点 B (t 値)	PCS他者受容平均値 B (t 値)	全EQ平均値 B (t 値)	全PCS平均値 B (t 値)
空想因子得点		0.381 (3.70) ***		0.543 (5.08) ***
友達因子得点	0.220 (2.12) **		0.237 (2.29) **	
趣向因子得点				-0.278 (-2.71) ***
頻度ダミー	-0.236 (-2.29) **	-0.136 (-1.38)	-0.197 (-1.91) *	-0.201 (-2.20) **
ソーシャルゲームダミー	0.027 (0.26)	0.081 (0.78)	0.115 (1.11)	0.118 (1.24)
決定係数	0.331	0.429	0.339	0.556

5. 考察

友達因子（「友達と一緒に遊ぶのが楽しい」等）が EQ と、空想因子（「現実にはできないようなことができる」等）が PCS と、それぞれ正の相関性を示し、ゲーム利用が社会的スキル形成に良い影響を及ぼす可能性が見られた。特に友達因子と EQ 共感因子（「相手が喜んでいて自分も嬉しくなる」等）の関係性に着目すれば、ゲーム内での友人関係と、対面での友人関係に一貫性が見られ、これはネットワークで他者と繋がることを前提とした現代のゲーム形態の特徴と思われる。

一方で趣向因子（声優やキャラクターへの関心）と全 PCS には負の関係が見られた。趣向因子は、そもそもの自分自身の興味関心のメタファーとしてゲームを捉えている程度と解釈すれば、対人コミュニケーション・スキルと負の関係を持つことも受容できる。さらに総じて頻度ダミーは EQ/PCS との間に負の関係を持っている。本研究のデータからその因果関係には言及できないが、ゲームの習慣性自体は、社会的スキルに良い影響があるとは言い難い。

参考文献

- 1) 坂元章 (2003) テレビゲームと子どもたち：社会心理学の立場から、東京大学ゲーム研究プロジェクト第 1 回公開講座。
- 2) 井口貴紀 (2014) 現代日本の大学生におけるゲームの利用と満足ーゲームユーザー研究の構築に向けてー, 情報通信学会誌, Vol.31, No.2, pp67-76.
- 3) 内山喜久雄・鳥井哲志・宇津木成介・大竹恵子 (2001) EQS マニュアル, 実務教育出版。
- 4) 藤本学 (2013) コミュニケーション・スキルの実践的研究に向けた ENDCORE モデルの実証的・概念的検討, パーソナリティ研究, 第 22 巻, 第 2 号, pp.156-167.
- 5) 菊池輝・中井周作 (2015) インスタント・メッセンジャーへの依存と社会性の因果関係, 日本心理学会第 79 回大会 (ポスター発表, 名古屋国際会議場)。