

テレビゲーム利用の実態と関連動機

——女子大学生による予備調査——

谷 口 俊 治

1. 問題と目的

情報伝達手段の大分類は、インターネット、放送、新聞、出版と考えることができる。ゲームはこの内の出版の中に分類され、書籍、映像・音楽に並ぶメディアである。ここでいうゲームとは、トランプ、マージャン、碁や将棋といった旧来のゲームではなく、パソコンやゲーム専用機に組み込まれたコンピュータ上で作動するソフトウェアによるものを指す。そのサイバースペースにおけるヴァーチャルな世界、環境、道具が音声・画像呈示装置によって人間に伝えられ、それに対して人間がキー操作などでゲームのルールに基づき、情報選択や動作指示を行って遊ぶ仕組みをいう。いわゆるテレビゲームである。この名称は、最初に発売されたコンピュータゲームが映像装置としてテレビを利用したことに由来する。

書籍は、文章や写真で記録された情報を伝える。映像は、映画やドキュメンタリーなどの動画としての情報を伝える。音楽は画像を伴わない音声のみを伝える。ゲームが伝えるものは、「一定のルールに基づく遊びのサイバースペース」である。書籍は本、動画と音声はDVDやCD、ゲームはディスク以外にメモリなどの形態でも記録・発信されてきたが、それがデジタル形式であるならば、文章、映像、音声に関わらず、記録媒体として本、DVD、CDなどを用いることなくデジタル信号を電子ファイルにしてインターネットを通して直接

配信することも一般的になっている。ゲームは従来PC用あるいはゲーム専用機用としてそれぞれに特有の記録媒体によって販売されてきた。また一部のゲームは、インターネットを通してそのソフトウェアが配信されている。しかし、近年インターネットのホームページがそのままゲーム空間を提供するものが急速に普及した。また、インターネットを通して他のユーザーと連携、対抗するしくみも一般的となっている（オンラインゲーム）。インターネットは携帯電話からも利用することができ、PCのみならず携帯電話でもインターネットのゲームサイトが利用できるようになっている。もちろん、ゲームソフトウェアを携帯にインストールして楽しむことも可能である。

一方、ゲーム専用機も継続的に進歩・拡大を続けている。ゲームの新機種が発売され、また新しいゲームソフトの発売は頻繁に行われている。DS-Lite、Wiiなどのように従来の若年層ばかりでなく、中高年齢層にも多くのユーザーがいる機種とソフトウェアもある。それらは、従来はキー操作が主流であったユーザーとのインターフェースを文字の手書き入力や音声入力、重心、運動などのセンサーをも含めることで、若者ほど柔軟な知覚・運動機能をもたない中高年者にとっても操作しやすくなったと考えられる。また同時に、年齢に関わらずよりダイナミックにゲームと関わる遊びができるようになったと言える。さらに、これまでに無いまったく新しいコミュニケーション機能（すれちがい通信）も登場し、これによって携帯型ゲーム機をもった多くの人が集まるなど

の現象も起きている。

このように、近年テレビゲーム（PC ゲーム、ゲーム専用機などのコンピュータゲームの総称）の進歩と拡大は著しいものがある。それに伴って、ある種の社会現象あるいは一部に深刻な問題も生じてきている。個人的な問題としては、オタク、引きこもり、ゲーム脳（森、2002；森、2004）、ゲームへの依存（平井・葛西、2006）の問題などがあり、極度に病的、不適応な臨床像としてはゲーム廃人（芦崎、2009）なども指摘されている。また、ゲームが他者への暴力あるいは犯罪行為の契機になる可能性を指摘するものもある（坂元、2003；山下、2006）。

このように、子どもから若者の多くあるいは幅広い年齢層の人々にとって魅力的なテレビゲームの普及実態については、いくつかの詳細なマクロ統計がある（メディアクリエイト、2009a；メディアクリエイト、2009a；モバイル・コンテンツ・フォーラム、2008）。その中では一部に利用様態についての調査項目も含まれているが、実際の使われ方のより詳細な側面については、必ずしも明確に測定されているとは言えない。また、テレビゲームの魅力（誘因）は利用者のどのような動因を満たすものかを検討した研究として、山下ら（2004）などがゲームの詳細な特性に関する分析を行っている。また、平井・葛西（2006）は臨床的視点からオンラインゲームへの依存を扱っている。しかし、適応的な範囲でゲームを利用している大多数の若者が、日常生活中の中でどのようにゲームを選択、利用しており、また彼らにとってテレビゲームはどのような魅力をもっているかについての視点は欠けている。

本研究は、現代の若者、とりわけ大学生を対象にして、日常生活におけるテレビゲームの利用実態を明らかにすると共に、ゲームの魅力がどこにあるのかを探索するための試論である。卒業論文で収集したデータに基づいて分析・検討を行い、質問項目の妥当性なども併せて吟味する。

2. 方法

2-1. 調査票

調査票はB4判用紙1枚である。調査票題目は「テレビゲームに関する調査」とした。調査票の内容は、まず学年を問い、次にテレビゲームの利用に関して、月～日曜日ごとのプレイ（遊戯）時間（時間記入）、好きなジャンル（複数選択）、利用するゲーム機（複数選択）、およびテレビゲームについて影響を受けた人の程度評価を求める項目を配置した。影響を受けた程度については、「全く受けなかった（1）」～「とてもよく受けた（6）」の6段階で評価を求めた。なおこの評価スケールには、回答の中心化を避けるために中立点を置かず、「どちらかといえば受けなかった（3）」か「どちらかといえば受けた（4）」のいずれかの回答を求めた。その後、テレビゲームに対するイメージ評価を求める叙述を32項目置いたが、これについても影響を受けた人に関する質問と同様に、自分のイメージにあてはまる程度を「全く当てはまらない（1）」～「たいへん当てはまる（6）」の6段階で評価を求めた。実際の調査票を補遺に示す。

2-2. 調査対象と手続き

相山女学園大学文化情報学部文化情報学科に在籍する学生188名を対象に行い、180部を回収した（回収率95.7%、1年110名、3年61名、4年9名）。調査は平成20年5月に相山女学園大学文化情報学部の講義時間を利用して実施した。回答に要した時間は、多くが数分から10分程度である。

2-3. データ処理

一部のデータに欠損値が含まれているケースについても分析の対象とした。データ処理はSPSS

for Windows (Release 14.01 J (7 Dec 2005)および15.01 J (22 Nov 2006))を用いた。

らない者を除外する)。2時間未満が多く、土日にプレイ時間が増える様相がよく示されている。

3. 結 果

3-1. テレビゲームのプレイ時間

表1にテレビゲームのプレイの時間を1週間にわたって合計した時間の分布を示す。調査を行った日の直前の時期についてのみの結果であるが、まったくテレビゲームをやらない人が約半数あった。ゲームをやった人についてもっとも多かったのは1時間未満であるが、それ以上の時間については広範囲に分布しており、表中には11時間以上となっているが、この中には最長19時間が含まれている。ただし、長時間プレイする人の人数は多くない。

図1は、1週間の曜日ごとにテレビゲームをする人とししない人の比率の変化を示したものである。月曜日から木曜日にかけてはほぼ2割がプレイし、金曜日にやや減るが土日には増える特徴が示されている。また図2は、1週間の曜日ごとにテレビゲームをする人の平均プレイ時間の変化を示したものであるが、プレイ時間についても土日で増えていることが明らかである。

図3は、1週間の曜日ごとにテレビゲームのプレイ時間の分布を示したものである（ゲームをや

表1 1週間のテレビゲームプレイの総時間

時間	N	%
0	88	48.9
～1	26	14.4
1～2	19	10.6
2～3	14	7.8
3～4	8	4.4
4～5	5	2.8
5～6	5	2.8
6～7	3	1.7
7～8	2	1.1
8～9	1	0.6
9～10	2	1.1
10～11	2	1.1
11～	5	2.8
合計	180	100.0

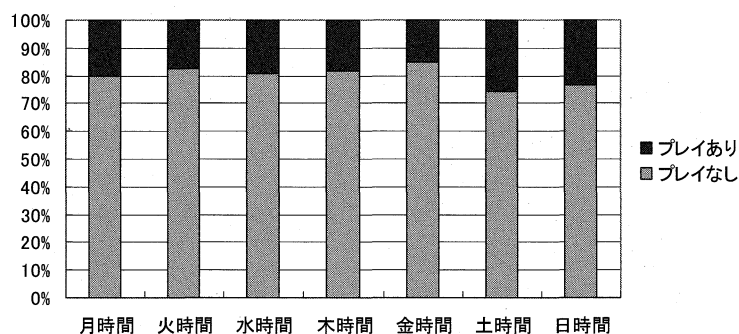


図1 各曜日のテレビゲームをする人とししない人の比率

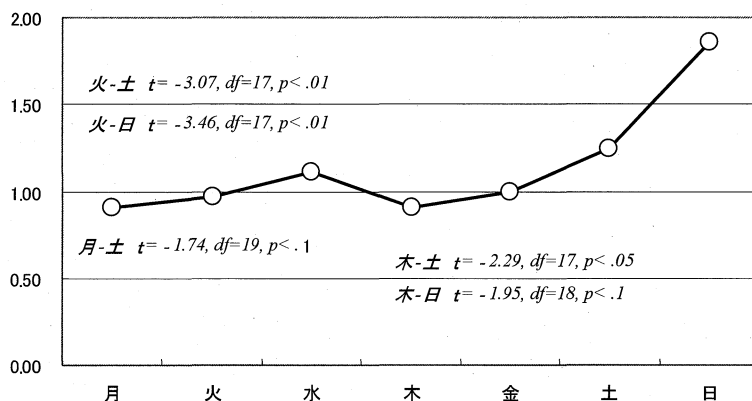


図2 各曜日のテレビゲームをする人の平均プレイ時間

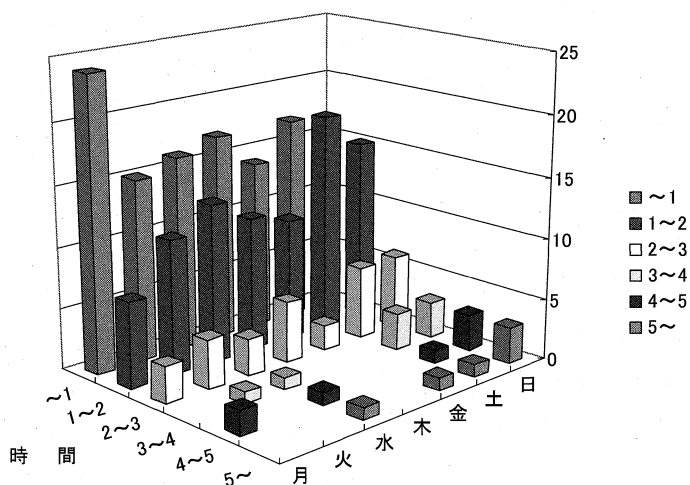


図3 各曜日のテレビゲームのプレイ時間

3-2. テレビゲームの選好ジャンルと利用ゲーム機

表2にテレビゲームの好きなジャンルの結果を示す。あてはまるものすべてを選択する複数回答であるが、少なくとも一つのジャンルを選択した人が150人(83.3%)あるのに対して一つも選択しなかった人は30人(16.7%)であった。最も人気があるのはRPG(Role Playing Game)であり、パズルがそれに続く。また、表3はよく利用するテレビゲーム機の結果である。これもあてはまるものすべてを選択する複数回答であるが、少なく

とも一つのゲーム機を選択した人が158人(87.8%)あるのに対して一つも選択しなかった人は22人(12.2%)であった。ゲーム専用機としてはDSが最も多く6割を超えており、続くPS2とWiiを大きく引き離している。なお専用機ではないがPCでゲームをする率は4割を超えており、一般的に使われていることが示されている。

次に、テレビゲームのジャンルと使用するゲーム機について、ゲームをする時間との関係を見るために、先に結果を示した1週間のゲームプレイの総時間に基づき、被調査者を4群に分けて週

ゲーム時間群とした。ゲームのプレイ時間が0時間 (N=88, 48.9%, 0時間群)、0.1~1.0時間 (N=36, 20.0%, 0~1時間群)、1.5~3.0時間 (N=88, 48.9%, 1~3時間群)、3.5時間以上 (N=88, 48.9%, 3時間以上群) のように分けた。この週ゲーム時間群とゲームのジャンルのク

表2 テレビゲームの好きなジャンル (複数回答, N=150)

ジャンル	N	%
RPG	70	46.7
アクション	47	31.3
パズル	63	42.0
育成	39	26.0
テーブル	17	11.3
その他	22	14.7
計	258	172.0

表3 よく利用するテレビゲーム機 (複数回答, N=158)

ゲーム機	N	%
DS	102	64.6
PC	67	42.4
PS	5	3.2
PS 2	43	27.2
PS 3	2	1.3
N 64	10	6.3
Wii	33	20.9
PSP	8	5.1
GC	10	6.3
GB	4	2.5
GBA	6	3.8
SF	4	2.5
その他	26	16.5
計	320	202.5

ロス集計を行ったが、図4はその中から各時間群内での各ジャンルの選択率を示したものである。各ジャンルについて週ゲーム時間群による回答比率に差があるかをみるためにカイ自乗検定を行った結果、RPGは連関が有意であり ($\chi^2=12.5$, $df=3$, $p<.01$)、0時間群でRPGを好む人が期待値よりも少なく、他の群で期待値よりも多いことが示された。またパズルについては、0時間群で好む人が期待値よりも少なく、0~1と1~3時間群で期待値よりも多いことが示された ($\chi^2=15.7$, $df=3$, $p<.001$)、育成では0~1と1~3時間群では期待値よりも少なく、3時間以上群で期待値よりも多いことが示された ($\chi^2=13.3$, $df=3$, $p<.01$)。

同様に、週ゲーム時間群と利用ゲーム機のクロス集計を行ったが、図5はその中から各時間群内での各ゲーム機の利用率を示したものである。ここでも、各ゲーム機について週ゲーム時間群による回答比率に差があるかをみるためにカイ自乗検定を行った。その結果、連関が有意であったのがDS ($\chi^2=29.1$, $df=3$, $p<.001$)、PC ($\chi^2=13.6$, $df=3$, $p<.001$)、PS 2 ($\chi^2=18.7$, $df=3$, $p<.001$)、Wii ($\chi^2=9.61$, $df=3$, $p<.05$)、PSP ($\chi^2=$

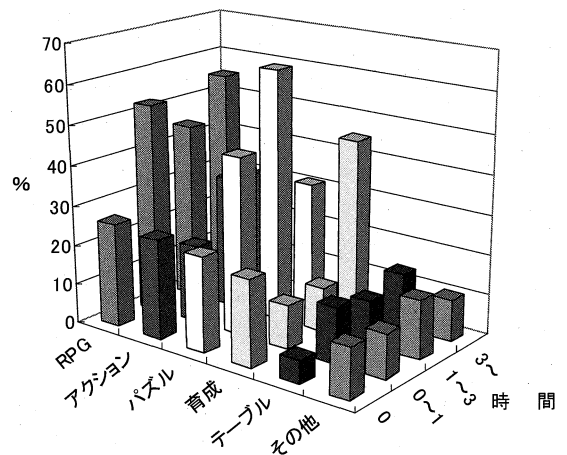


図4 週ゲーム時間群ごとに見た好まれるゲームジャンルの比率

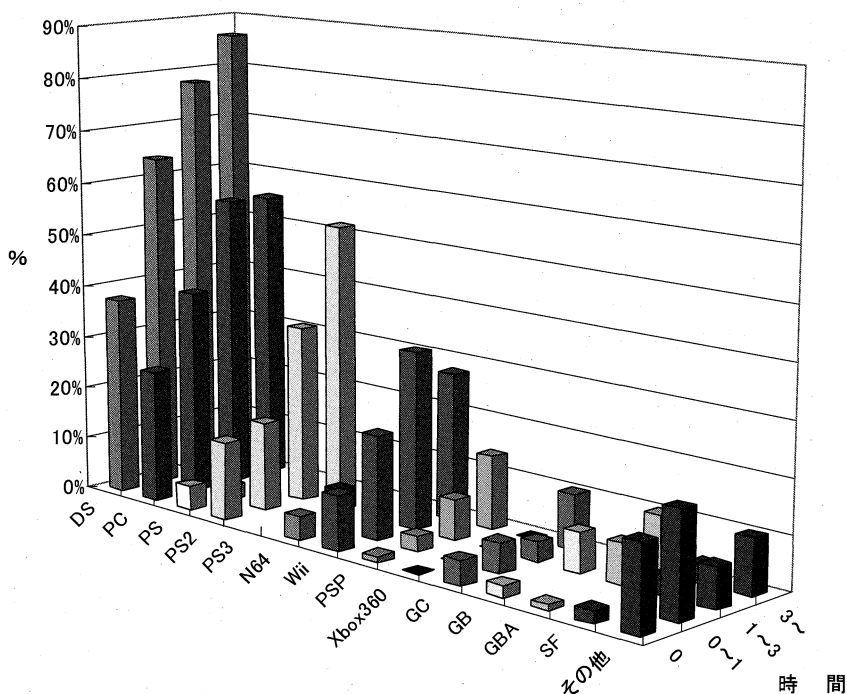


図5 週ゲーム時間群ごとにみた利用ゲーム機の比率

9.03, $df=3$, $p<.05$)、GBA ($\chi^2=8.38$, $df=3$, $p<.05$)であった。これらは、週ゲーム時間が短いほど各ゲーム機の利用比率が期待値より低く、週ゲーム時間が長いほど各ゲーム機の利用比率が期待値よりも高いことを意味する。

3-3. テレビゲームについて影響を受けた人

図6は、テレビゲームをすることについて影響を受けた程度を身の回りの人間関係について評価を求めた結果である。全体に評価は低く、相対的に高い兄弟姉妹あるいは友人であっても「どちらかと言えば受けた(4)」に達していない。次に、この影響がゲームをする時間と関わりがあるかを検討した結果、母 ($F(3, 170)=3.14$, $p<.05$)、兄弟姉妹 ($F(3, 170)=2.48$, $p<.1$)、友人 ($F(3, 171)=6.38$, $p<.01$) およびいとこ ($F(3, 171)=2.32$, $p<.1$) で有意な差が見られた(図7)。概ね、0時間群に比べてその他の群では影響を受

けた評価が高くなっている。

3-4. テレビゲームに対するイメージ

テレビゲームに関するイメージを測定するために、テレビゲームに関する様々な叙述をリストアップし、自身のイメージにあてはまる程度について評価を求めた(表4)。この後の分析を進める前に、これらの項目間相互の類似性を確認するために相関係数を求めた。係数が約0.7以上の項目で、また類似した内容の叙述であればその内の1つを除外することとした。表5はその対象となった項目をまとめたものである。その結果、「2) 興味がある」「19) ゲームキャラの言動に影響される」「21) ゲームキャラクターのようになりたいと思う」「24) 楽しい」「26) ゲームの難易度にムカつくことがある」の5項目を除外することとした。

次にこれらの項目のイメージ評価の規定要因を模索するために因子分析を行った。相関係数に基

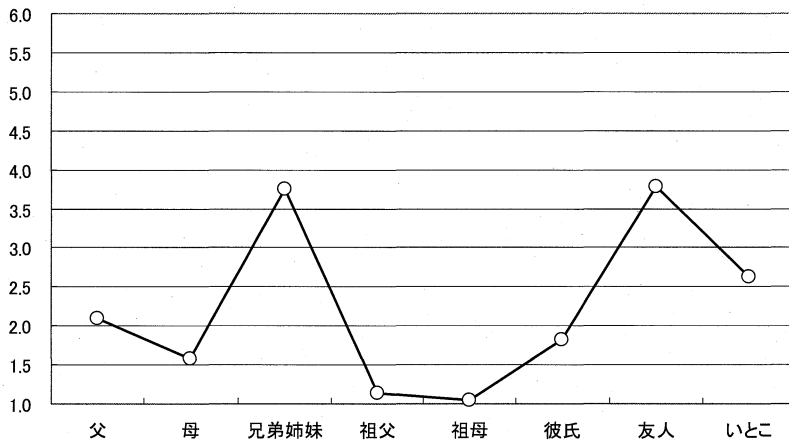


図6 テレビゲームについて影響を受けた程度の評価

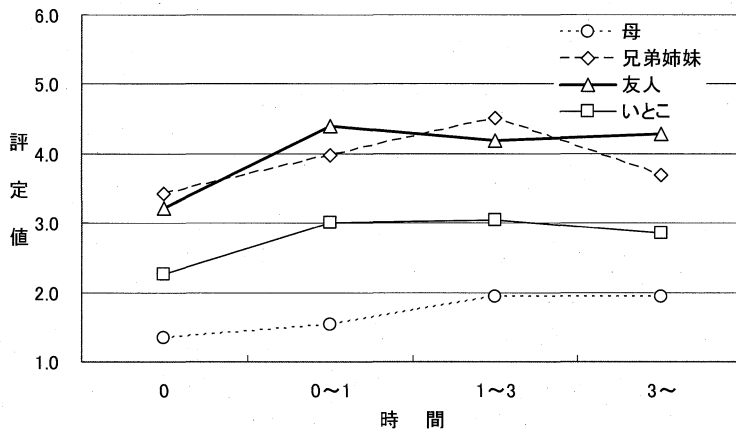


図7 テレビゲームについて影響を受けた程度の評価

づく主因子法により3~7因子解を求めたが、その内5因子解で合理的な解釈が可能であった(表6)。なおこの過程で、特定の成分との関連性が明確でない3項目(「9)単なる暇つぶしである」「10)生活の一部である」「15)いつもやっていたい」)を除外した。テレビゲームに対するイメージの規定因としての第1因子は、その因子に負荷の高い項目内容から「ゲーム世界への没頭」とすることができる。同様にして、第II因子は「ゲームへの執着依存」、第III因子は「社会的娯楽利用」、第IV因子は「ネガティブ印象」、第V因子は「ポジティ

ブ効果」と名付けた。

次に、各人の主因子得点と週ゲーム時間群との関係を検討した(図8)。すべての因子について有意差が認められたが、1週間のゲーム時間が長いほど得点が高くなっているのは、第I因子(ゲーム世界への没頭、 $F(3, 154) = 8.58, p < .01$)、第II因子(ゲームへの執着依存、 $F(3, 154) = 9.78, p < .01$)、第III因子(社会的娯楽利用、 $F(3, 154) = 4.42, p < .01$)、第V因子(ポジティブ効果、 $F(3, 154) = 4.42, p < .01$)であり、いずれもゲーム行動の決定因となっていることが明らかである。第

表4 テレビゲームに対するイメージ評価

評 価 項 目	N	平均値	SD
1) 面白い	180	4.73	1.16
2) 興味がある	180	4.23	1.40
3) やったことのないゲームをやりたいと思う	179	3.93	1.53
4) 必要な娯楽だと思う	179	3.80	1.39
5) オタクっぽい	177	3.54	1.27
6) 社会に悪い影響がある	178	3.49	1.11
7) 社会に良い影響がある	177	2.95	0.92
8) 知識を得ることができる	179	3.74	1.14
9) 単なる暇つぶしである	178	4.25	1.09
10) 生活の一部である	178	2.48	1.19
12) 家族と一緒に楽しめる	179	3.59	1.44
13) 友人と一緒に楽しめる	178	4.26	1.36
14) 知らない人とコミュニケーションがとれる	177	2.89	1.30
15) いつもやっていたい	178	2.22	1.26
16) ゲームの世界に行きたいと思う	178	2.02	1.44
17) ゲームのキャラに恋愛感情を抱く	178	1.53	1.07
18) ゲームにお金を費やす	179	1.98	1.19
19) ゲームキャラの言動に影響される	179	1.85	1.27
20) ゲームキャラの言動に共感する	179	2.04	1.35
21) ゲームキャラクターのようになりたいと思う	179	1.66	1.03
22) ゲームキャラのコスプレがしたくなる	179	1.41	0.88
23) ゲーム関連のグッズが欲しくなる	176	1.84	1.29
24) 楽しい	173	4.17	1.53
25) ゲームの展開にムカつくことがある	177	3.34	1.64
26) ゲームの難易度にムカつくことがある	176	3.29	1.60
27) ゲームキャラにムカつくことがある	178	2.95	1.65
28) ゲームの展開に悲しくなることがある	179	2.72	1.72
29) やめられなくなることがある	178	3.01	1.69
30) 用事が面倒だと思う	178	3.45	1.57
31) 体に悪いと思う	178	3.67	1.43
32) 面白いゲームがない	178	2.77	1.25

表5 テレビゲームに対するイメージ評価項目で相互に相関の高い項目

相 関 の 高 い 項 目	削 除 項 目				
	2) 興味がある	19) ゲームキャラの言動に影響される	21) ゲームキャラのようにになりたいと思う	24) 楽しい	26) ゲームの難易度にムカつくことがある
1) 面白い	0.776 ($p < .01$)	—	—	0.698 ($p < .01$)	—
3) やったことのないゲームをやりたいと思う	0.808 ($p < .01$)	—	—	—	—
20) ゲームキャラの言動に共感する	—	0.869 ($p < .01$)	0.728 ($p < .01$)	—	—
21) ゲームキャラのようにになりたいと思う	—	0.734 ($p < .01$)	—	—	—
25) ゲームの展開にムカつくことがある	—	—	—	—	0.761 ($p < .01$)

表6 テレビゲームに対するイメージ評価の主因子分析における回転後のパターン行列

テレビゲームのイメージ評価項目	主 因 子				
	I	II	III	IV	V
16) ゲームの世界に行きたいと思う	.81	-.08	.06	-.01	.04
20) ゲームキャラの言動に共感する	.76	.08	-.09	.06	.14
23) ゲーム関連のグッズが欲しくなる	.76	-.16	-.04	-.06	.16
17) ゲームのキャラに恋愛感情を抱く	.69	.04	.12	.11	-.18
18) ゲームにお金を費やす	.61	.23	-.02	-.11	-.07
22) ゲームキャラのコスプレがしたくなる	.59	-.08	.02	-.06	-.05
27) ゲームキャラにムカつくことがある	-.05	.91	-.01	.19	-.13
25) ゲームの展開にムカつくことがある	-.15	.82	-.07	.07	.05
29) やめられなくなることがある	.09	.79	-.05	.09	-.02
28) ゲームの展開に悲しくなることがある	.37	.69	-.09	.16	-.13
1) 面白い	-.11	.61	.18	-.15	.08
4) 必要な娯楽だと思う	.13	.50	.10	-.17	.17
3) やったことのないゲームをやりたいと思う	.09	.46	.10	-.19	.17
12) 家族で一緒に楽しめる	.07	-.16	.79	.15	.08
13) 友人と一緒に楽しめる	-.17	.20	.73	-.02	.01
14) 知らない人とコミュニケーションがとれる	.22	-.02	.58	.05	-.02
31) 体に悪いと思う	.04	.10	-.10	.75	.11
30) 用意在面倒だと思う	-.08	.08	.29	.66	-.05
6) 社会に悪い影響がある	-.08	.02	-.12	.52	.38
32) 面白いゲームがない	-.03	-.22	-.02	.42	-.18
5) オタクっぽい	.03	.10	.10	.34	.03
7) 社会に良い影響がある	.07	-.16	.12	.17	.79
8) 知識を得ることができる	-.06	.23	-.05	.03	.60

注 因子抽出は主因子法による。回転法は、Kaiser の正規化を伴うプロマックス法を用いた。

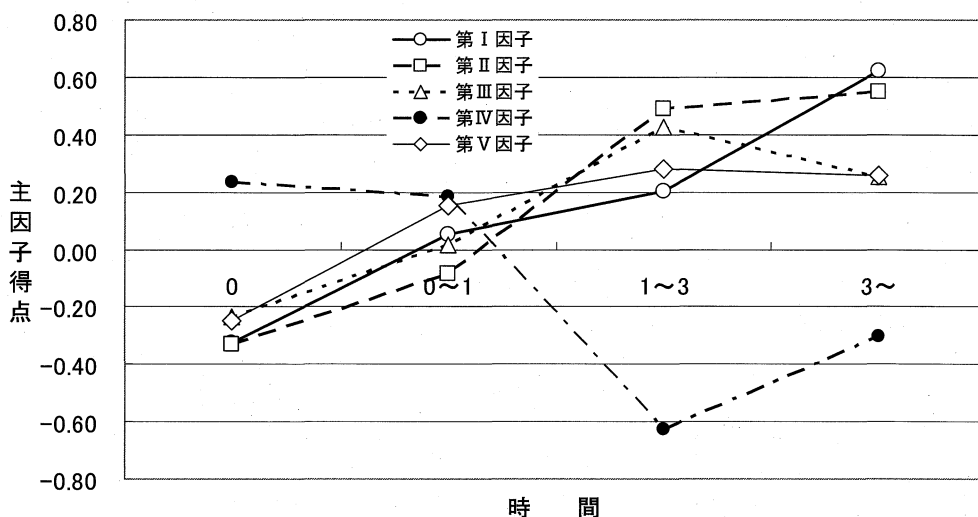


図8 週ゲーム時間群別に見たテレビゲームに対するイメージ評価の主因子得点

Ⅳ因子(ネガティブ印象、 $F(3, 154)=8.43, p < .01$)については、これらと逆の傾向である。

4. 考 察

女子大学生のテレビゲームに関する意識・行動を問う質問紙調査を行った結果、日常的にゲームをする者は約半数であった。平日では2割程度の人がゲームをしており、土日にはその比率が増えていた。また、1週間の総時間は数時間以内が多いが、一部に長時間プレイする者がいた。好まれるジャンルはRPG、パズル、アクション、育成の順に多かった。ゲーム機についてはDSが6割以上を占めており、次にPCによるゲームであった。テレビゲームをすることについて影響を受けた人は兄弟姉妹と友人が多く、影響が大きいこととプレイ時間に対応が見られた。以上のように、女子大学生のみの結果であるが、大学生のゲーム利用の実態を把握することができたと考ええる。ただし、ゲームのプレイ様態については、オフラインとオンラインゲームの区別をしていなかったこと

で、PCによるゲームがオンラインゲームをどの程度含んでいるのかの測定が不十分であった。また、ゲームの種類をジャンルとしてのみ測定していたが、個人型、対戦型、連携型の分類など、さらに詳細にゲームの様態を区別する必要があると考える。

テレビゲームに対するイメージ評価を規定する要因として、「ゲーム世界への没頭」「ゲームへの執着依存」「社会的娯楽利用」「ネガティブ印象」「ポジティブ効果」があることが示唆された。ここで得られた因子は、元となっている評価項目が、山下ら(2004)のゲームに対する感覚、知覚、感情的評価項目とは異なり、日常生活におけるゲームとの関わり方に関する項目であるためにその結果と異なっている。むしろ平位・葛西(2006)で扱われたような(オンライン)ゲームへの依存の側面が現れたものと考えることができる。本研究のデータは女性に限られたものであり、男性の結果と比較することはできないが、Wallace(2001)はオンラインゲームが女性にとって魅力的な要素を含んでいることを指摘しており、ゲーム世界への没頭やゲームへの執着依存といった因子が抽出

されることと関連していると考えられる。平位・葛西(2006)とWallace(2001)はいずれもインターネット上で展開されるオンラインゲームを題材にした研究であるが、本研究で少なからぬ利用率があるPC上のゲームの中にはこれが含まれていると考えることができる。また、選好度の高いRPGに含まれる他者との関係性という要素は、オンラインゲームにも含まれていると考えられる。これらのことから、ゲーム世界への没頭、ゲームへの執着依存、社会的娯楽利用の因子に見られるように、ゲームへの没頭・依存あるいは他者との関係性が、若者の日常生活におけるゲームとの関わり方を決定する重要な要因であると考えられる。

5. 今後の課題

本研究の試みから、今後の課題として、生活の中におけるテレビゲームあるいはオンラインゲームとの関わり方をより広範囲にとらえた項目をリストアップし、また、ゲームの様態についても詳細に分類し、一方で性差および個人の心性に関する要因を加味して分析することで、現代の若者のテレビゲームとの関わり方の心理構造をより具体的に明らかにすることができると考える。

〈付記〉

本論文は、椋山女学園大学文化情報学部文化情報学科の鈴木亜由美氏による平成20年度卒業研究「女子大学生のゲームへの接触度と認知特性」のデータを用い、本稿の表題の視点で筆者が分析を行ったものである。この場を借りて氏に対し、貴重なデータを提供いただいたことに謝意を表す。

文 献

芦崎 治 ネットゲ廃人 リーダーズノート 2009

- 電通総研 2008 情報メディア白書2008 ダイアモンド社
 デジタルコンテンツ協会(編) 2009 デジタルコンテンツ白書2009 デジタルコンテンツ協会
 平井大祐・葛西真記子 2006 オンラインゲームへの依存傾向が引き起こす心理臨床的課題—潜在的不登校・ひきこもり心性との関連性— 心理臨床学研究、24(4)、430-441.
 インセプト 2009 IT用語辞典 e-Words <http://e-words.jp/w/WWW.html>
 インターネット協会 2008 インターネット白書2008 インプレス R & D
 メディアクリエイト 2009a 2009 テレビゲーム産業白書 メディアクリエイト
 メディアクリエイト 2009b オンラインゲーム白書2009 メディアクリエイト
 モバイル・コンテンツ・フォーラム 2008 ケータイ白書2009 インプレス R & D
 森 昭雄 2002 ゲーム脳の恐怖 日本放送出版協会
 森 昭雄 2004 ITに殺される子どもたち 蔓延するゲーム脳 講談社
 坂元 章 2003「テレビゲームと暴力」問題の過去、現在、未来 —社会心理学における研究の動向— シミュレーション&ゲーミング、13(1)、56-67.
 総務省 2009b 平成20年通信利用動向調査 http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR200800_001.pdf
 Wallace, P. 2001 The Psychology of Internet. Cambridge University Press. 川浦泰至・貝塚泉(訳) 2001 インターネットの心理学 NTT出版
 山下利之・清水孝昭・栗山裕・橋下友茂 2004 コンピュータゲームの特性と楽しさの分析 日本教育工学会 28(4)、349-355.
 山下利之 2006 テレビゲームと暴力行動・社会的不適応をめぐる問題 応用社会学研究、48、115-126.
 Young, K. S. 1998 Caught in the net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery. New York: John Wiley. 小田嶋由美子(訳) 1998 インターネット中毒—まじめな警告です 毎日新聞社

たにぐち・しゅんじ / 文化情報学部教授
 E-mail: tanshn@sugiyama-u.ac.jp

補遺 調査票

テレビゲームに関する調査

文化情報学部文化情報学科 4年 鈴木亜由美

データは研究目的以外に使用しません。

無記名ですので、率直な意見をお聞かせください。

あてはまると思う数字・番号に○を付け、必要なことをご記入ください。

(注) ここでいう「ゲーム」は、2・3にあるものを指します。

1 あなたの学年をお答えください。

- 1) 1年生 2) 2年生 3) 3年生 4) 4年生

2 あなたは普段どのくらいテレビゲームをしますか？

2-1 毎日どのくらいゲームをしますか。昨日までの一週間について、30分は0.5時間としてご記入ください。

- 1) 月曜日 (約 時間) 2) 火曜日 (約 時間) 3) 水曜日 (約 時間)
4) 木曜日 (約 時間) 5) 金曜日 (約 時間) 6) 土曜日 (約 時間)
7) 日曜日 (約 時間)

2-2 好きなジャンルは何ですか。あてはまるもの全てに○を付けてください。

- 1) RPG 2) アクション 3) パズル 4) 育成 5) テーブル 6) その他 ()

2-3 よく利用するゲーム機は何ですか。(複数回答可)

- 1) ニンテンドーDS (DS.Lite) 2) PC (パソコン) 3) プレイステーション
4) プレイステーション2 5) プレイステーション3 6) ニンテンドー64
7) ニンテンドーWii 8) PSP 9) Xbox360
10) ゲームキューブ 11) ゲームボーイ 12) ゲームボーイアドバンス
13) スーパーファミコン 14) その他 ()

3 テレビゲームをやっているのは、誰の影響からだと思いますか。次のそれぞれの人から受けた影響の程度をお答えください。

	全く 受けなかった	受けなかった	どちらかといえば 受けなかった	どちらかといえば 受けた	受けた	とてもよく 受けた
1) 父	1	2	3	4	5	6
2) 母	1	2	3	4	5	6
3) 兄弟姉妹	1	2	3	4	5	6
4) 祖父	1	2	3	4	5	6
5) 祖母	1	2	3	4	5	6
6) 彼氏	1	2	3	4	5	6
7) 友人	1	2	3	4	5	6
8) いとこ	1	2	3	4	5	6

4 あなたのテレビゲームに対するイメージを率直にお聞かせください。

	全く 当てはまらない	どちらかといえば 当てはまらない	どちらかといえば 当てはまる	たいへん 当てはまる
1) 面白い	1	2	3	4
2) 興味がある	1	2	3	4
3) やったことのないゲームを やりたいと思う	1	2	3	4
4) 必要な娯楽だと思う	1	2	3	4
5) オタクっぽい	1	2	3	4
6) 社会に悪い影響がある	1	2	3	4
7) 社会に良い影響がある	1	2	3	4
8) 知識を得ることができる	1	2	3	4
9) 単なる暇つぶしである	1	2	3	4
10) 生活の一部である	1	2	3	4
12) 家族と一緒に楽しめる	1	2	3	4
13) 友人と一緒に楽しめる	1	2	3	4
14) 知らない人とコミュニケーション がとれる	1	2	3	4
15) いつもやっていたい	1	2	3	4
16) ゲームの世界に行きたいと思う	1	2	3	4
	全く 当てはまらない	どちらかといえば 当てはまらない	どちらかといえば 当てはまる	たいへん 当てはまる
17) ゲームのキャラに恋愛感情を抱く	1	2	3	4
18) ゲームにお金を費やす	1	2	3	4
19) ゲームキャラの言動に影響される	1	2	3	4
20) ゲームキャラの言動に共感する	1	2	3	4
21) ゲームキャラクターのように なりたと思う	1	2	3	4
22) ゲームキャラのコスプレが したくなる	1	2	3	4
23) ゲーム関連のグッズが欲しくなる	1	2	3	4
24) 楽しい	1	2	3	4
25) ゲームの展開にムカつくことがある	1	2	3	4
26) ゲームの難易度に ムカつくことがある	1	2	3	4
27) ゲームキャラにムカつくことがある	1	2	3	4
28) ゲームの展開に悲しくなることがある	1	2	3	4
29) やめられなくなることがある	1	2	3	4
30) 用意在面倒だと思う	1	2	3	4
31) 体に悪いと思う	1	2	3	4
32) 面白いゲームがない	1	2	3	4

ご協力ありがとうございました。