

大学生の Twitter とゲームの利用に関する研究 ーネット上の行動内容からー

坪井 樹

これまでオンラインゲームの流行や、対人関係の希薄さ・孤独感を強化するインターネット（以降「ネット」）依存度の高まりという背景から、若者が特に SNS 依存・ゲーム依存になりやすいとされている。しかし、2020 年 4 月以降、COVID-19 の影響により、大学でもオンライン講義が実施されるなど、外出の機会が減少している。それに伴い、大学生のネット利用とゲーム利用が増加しているだろう。

従来 SNS は主に情報収集のツールとして使われているが、前述したように在宅する時間の増加や直接他者と会いにくい状況におかれて、SNS は感情共有やソーシャルサポートの獲得も行われるようになると考えられる。本研究では、これからも増加していくだろうという若年層のマルチメディア使用とそれに伴うコミュニケーション形態の変化、ソーシャルサポートの獲得方法・種類、及び友人関係満足との関係を究明することを目的としている。また、社会的スキルの高い人が節度ある Twitter とゲームをすることができ、その結果円滑な友人関係が維持できるのではないかと考え、本研究では社会的スキル等を含む個人特性とともに、Twitter 使用とゲーム使用、及び友人関係満足度といかに関係するのかを総合的に検討する。

上記の目的を達成するために、関東地域の大学に在籍する大学生を対象に、2020 年 8 月下旬～11 月上旬の間に調査（紙版と Web 版）を行った。調査項目は、性別、年齢、学年、居住状況などの個人情報に加え、性格特性、インターネット、Twitter、ゲーム利用状況、自己多元性、ソーシャルサポート、友人関係満足度などで構成した。回答済みの調査票を提出したのは 172 名であり、本研究では回答に不備等があるものを除き、99 名を対象にして分析を行った。

分析を行った結果、以下の結果を明らかにした。Twitter 利用がゲーム利用への直接の効果が見られ、特に趣味、ゲームに関する Twitter への投稿が大きな効果が見られたが、ゲーム利用のどのような点に影響を与えているのかは明らかにならなかった。また、Twitter 利用とゲーム利用のそれぞれから友人関係満足度への影響も見られなかった。先行研究でも、Twitter 利用が友人関係満足度に直接影響を及ぼさないことを示しているため、本研究の結果は先行研究の知見を支持している。なお、Twitter 使用とゲーム依存の間、ゲーム依存と友人関係満足度との間に関係が見られなかったのは、本研究の分析対象者となった大学生が日ごろから Twitter とゲームの利用頻度が高かったことや、COVID-19 の影響で友人関係満足度が向上しなかったことなどが原因だと思われる。今後引き続き詳細な検討が必要だろう。

（指導教員 叶 少瑜）