

大学生のゲームとの付き合い方に関する研究 ーライフストーリーに焦点をあててー

森 歩希

近年、オンラインゲームやソーシャルゲームなど、インターネットに接続した状態でプレイするゲームが多くなっている。それに伴って国立病院機構久里浜医療センターの樋口進院長などが中心となってゲームをやりすぎてしまう若者に対して警鐘を鳴らしている。WHO が 2018 年に公表した国際疾病分類『ICD-11』によるゲーム障害(Gaming disorder)の認定に伴い、現在社会的にゲームにのめりこむ人たちの姿は注目を集めているといえる。しかし先行研究では、実際にゲームを楽しむ個人の語りについてはあまり検討されていない。また、ゲームプレイにおいて対人関係に視点を向けた研究は少ない。これらを受け、本研究では、ゲームが身近にある状況で生活している当事者のゲーム観や、それが形成される経緯を探り、ゲームと利用者の 1 対 1 で完結する関係だけでなく、ゲーム利用における利用者の人間関係のかかわりなどを明らかにすることを目的とする。

本研究ではゲーム経験の有無を問わず 20 歳前後の男女を対象とした半構造化インタビューを行った。新型コロナウイルスの流行の影響により、オンラインでのインタビュー実施に切り替え、緊急事態宣言が解除されてからは感染対策を講じたうえで対面調査も行った。

本研究の調査結果として、いずれの対象者においても、ゲーム経験についての語りと人間関係に関する語りは分ちがたく結びついていることが明らかになった。きょうだいや親戚、友人などその関係の在り方は様々だが、ゲームに関わる記憶の中にはほとんど自分以外の人の姿があった。また、親に関する語りからは、一般的に想像される「子供のゲームプレイを制限する親」としての姿だけでなく、子供のゲームプレイのきっかけとなる親の姿も明らかになった。ゲームの周りには、形はどうあれ人とのかかわりがまとわりつき、個々人の思い入れもそれにより多様に変化していくものだと言える。

課金についても豊富な語りが得られ、ゲームに対して自分の利益のためにお金を払うのではない、ゲームの先にいる運営やゲームの存続を見据えて課金行動を選択する「好きなコンテンツに対する評価の手段として課金を選ぶ」という考えを持つユーザーが多いことが明らかになった。

また、研究背景にあげた WHO による「ゲーム障害」の認定と香川県の「ネット・ゲーム依存症対策条例」の 2 つに関する語りを見ていくと、対象者は共通して、依存に陥る可能性のあるものとしてゲームを危険視するまなざしを持っていることがわかった。一方で、制限に対して「個人(家庭)の自由」として見る姿勢も共通していた。

(指導教員 照山絢子)