

ゲームの利用と性格の違い

情 ■■■ 本田 良太郎
指導教員 宋 財法

目的

ゲームの利用と人の性格の間には深い関係性があると考えられる。「オンラインゲーム上の対人関係が現実生活の社会性および攻撃性に及ぼす影響」(藤・吉田 2010)ではオンラインゲームの特性上発生するコミュニケーションによって社会志向的な性格について言及しており、ゲーム性によってその特性に伴った性格が形成されていると推測できる。一方でゲームの使用によって悪影響を及ぼしかねない現状にも注目する。ゲームの利用による攻撃性の増幅についても多くの議論がなされている。この一つの要因は対人ゲームにおいて相対する人間が敵対関係を想定しているからであると考えられ、ゲーム内における攻撃的行動やその欲求は現実にも影響を与えうると考えられている。一方で社交的振る舞いを行う利用者にとってはポジティブな要素として働く可能性についても言及しており、ゲーム内での行動によって行動傾向を学習することで社会性の向上が促されると言及している。これはオンラインゲームの特性上起こりえる変化であり、他ユーザとの関わりによって生み出される可能性であり、他ユーザの存在しないオフラインゲームで同様の現象が起こりえないと予測できる。このことからゲーム性はゲーム利用者の性格の変化の要因として作用している可能性があり、言及されていなかったオフラインゲームでは異なった変化が現れる可能性が推測される。今回の調査ではデバイス別の利用時間と性格の違いを明らかにし、その結果ゲームの利用と人の性格に対する因果関係の有無について研究を行う。

方法

本稿は 2023 年 11 月 6 日から 8 日まで行われたオンライン調査、「日常生活の行動及び意識に関する世論調査」で収集したデータを使用する。回答者は楽天インサイトに登録した 18 歳以上のモニター 2517 人であるが、不良回答者と欠損値を有するケースを除外し、最終的なサンプルサイズは 1990 人である。調査では性別や年齢といった基本的な社会経済的要因と性格の測定に加え、ゲームのプレイ時間を測定した。性格の測定は小塩他 (2012) が考案したビッグファイブの簡易版である TIPI-J を使用し、外向性、協調性、勤勉性、神経症傾向、開放性の 5 つの項目を測定した。

ゲーム 1 日のプレイ時間を①プレイしない、② 1 時間未満、③ 1~2 時間、④ 2~3 時間、⑤ 3~4 時間、⑥ 4~5 時間、⑦ 5 時間以上の 7 件法でデバイス別 (携帯、据え置き、PC) に測定した。

結果と考察

図は回答者のプレイ時間が性格にどのような影響をもたらすのかについて線形回帰分析した推定結果である。ここでは 90%水準で統計的に有意とみられる変数 (赤) のみを検討する。

まず、携帯のプレイ時間である。携帯では開放性のみ 0.068

今回の分析の結果、携帯デバイスゲームのプレイ時間が長いほど開放性が高い傾向を示した。また据え置き型ゲームのプレイ時間が長いほど神経症傾向が高い可能性を示した。PC ゲームのプレイ時間では外向性、協調性、神経症傾向が低い傾向を示した。また、機種を指定せずゲー

ムのプレイ時間を参考に同様の分析を行った結果、ゲームのプレイ時間に関係なく、ゲームをしている人はしていない人より勤勉性が低い傾向を示した。また開放性は高い傾向を示した。

今回の分析によって携帯デバイスを使用してゲームを利用する人の特徴として短期間で十分な満足感を得る、または与えるゲーム性を欲していると推測できる。一方で据え置き型デバイスを利用してゲームを行う人は感情的になりやすい傾向であると推測される。これは対人ゲームとストーリー性に重きを置いたゲームが多いためであると考えられる。

課題

今回の調査の課題は世論調査における選択肢の尺度であると考えられる。今回の調査では1日のプレイ時間を参考に調査を行った。しかし、平日と祝日ではプレイ時間に差が生まれる可能性についても考慮すべき要因であると推測できる。今回の調査では短時間の利用と長時間の利用では異なった結果を確認することができたため、平日のプレイ時間と祝日のプレイ時間を分別すれば結果に変化が生まれた可能性がある。今後プレイ時間の測定に関しては慎重に検討すべきである。

参考文献

藤桂・吉田富二雄 .2010.

「オンラインゲーム上の対人関係が現実生活の社会性および攻撃性に及ぼす影響」『心理学研究』 80 (6): 494-503.

小塩真司・阿部晋吾・Pino Cutrone. 2012. 「日本語版 Ten Item Personality Inventory (TIPI-J) 作成の試み」『パーソナリティ研究』 21 (1): 40-52.

Gosling, Samuel D., Pter J. Rentfrow, and William B Swann Jr. 2003. “A very brief measure of the Big-Five personality domains,” *Journal of Research in Personality*, 37: 504-528.