

コロナ禍における男子中学生のゲーム依存度について

18S1A009 春山大輔

こども心理学部 通信教育課程 指導教員：川原正人先生

キーワード：ゲーム依存、コロナ禍、男子中学生

目的

2020年は新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、大部分の学校が3月から5月末まで臨時休業を行った。休校になり時間が出来たことでゲームをする時間が長くなったと考えられることに加え、現実生活でうまくいかないことの代償行動としてゲームにはまっていくことが知られているため、コロナ禍においてゲームの依存状況を調べることで、ゲーム依存の特徴が見出せるのではないかと予想した。

そこで、本研究では、男子中学生を対象に質問紙調査を行い、コロナ禍におけるゲーム利用状況や依存度、および依存しないために行っている対策などについて調べた。本研究を通じて学校現場におけるゲームとの付き合い方の指導のヒントを探ることを目標とした。

方法

関東圏内の男子校である私立X中学校の1年生を調査対象とした。2020年7月28日に授業時間の一部を使い、質問紙への記入を求めた。個別自記入の記名式とした。授業に出席していた175名のうち、170名の回答が得られた(回収率97.1%)。尚、本調査において、ゲームとはゲーム機、パソコン、スマホなどを使ったゲームを指すこととした。

ゲーム依存尺度は、ヤング(1998)がインターネット依存の判定に用いている項目を基に、児童生徒の発達段階に合うよう戸部・竹内・堀田(2010)が項目を精選したものを採用し、回答は4件法とした。このゲーム依存尺度について、「中学受験が終了してから休校になるまでの間」(2月～3月)と「休校期間中」(3月～5月)のそれぞれの期間について思い出してもらい、回答を求めた。

他に、ゲーム使用時間や、ゲーム環境(使用機器、ソフト)、ゲームの利用目的、ゲームに依存しないための対策についての質問項目を設けた。また、ゲームに対する考え方について自由記述欄を設け、回答を求めた。さらに、休校期間中に感じたストレス度合いを問う質問と、ストレスが溜まった要因についての自由記述も求めた。

結果

調査対象者170名のうち、ゲーム使用者は159名(93.5%)であった。ゲーム使用者の1日あたりのゲーム使用時間(分)は、コロナ禍による休校になる前($M=97.43$, $SD=88.01$)よりも、休校期間中($M=111.61$, $SD=80.70$)の方が有意に長かった。一方、ゲーム依存度に関しては、休校前($M=6.74$, $SD=4.86$)と休校中($M=6.77$, $SD=5.05$)で有意な差は見られなかった。

ゲームの使用状況と依存度に関して分析を行ったところ、「携帯型ゲーム機を使用している」、「オンラインゲームをしている」、「ネット上の見知らぬ人とゲームをしている」、「現実の友人と遊ぶためにゲームをしている」、「他のプレイヤーから尊敬されるためにゲームをしている」、「家庭で決めているルールが守れていない」と回答した生徒は依存度が有意に高くなる傾向が見られた。一方で、「友人や家族と対面で話

すようにしている」と答えた人は依存度が有意に低かった。

また、休校によるストレス度によって、使用時間や依存度に有意な差は見られなかった。ただし、「他に楽しみが無いためゲームをしている」と答えた人は休校前よりも使用時間が有意に長くなっており、「ストレスや苦痛から逃れるためにゲームをしている」と答えた人は休校前に比べて依存度が有意に高くなっていったことから、休校によってゲームの使用状況に影響があった生徒も見受けられた。

自由記述欄の回答については、KJ法(川喜田, 2017)を参考に、カードを空間配置することで分析を行った。さらに本研究では使用するカードを色分けすることで依存度との関連についても検討した。

自由記述の回答内容を見ると、ゲームそのものを楽しみたいからゲームをしているという生徒が多い一方で、気分転換や現実逃避など目の前の課題やストレスから一時的に解放されるためにゲームを利用している生徒も多かった。ゲームを無条件に肯定する回答は少なく、依存の危険性は認識しつつも、ゲームをやめるのではなく他の事に支障がない程度に付き合っていきたいと考える生徒が多いようである。

考察

コロナ禍によりゲーム使用時間が長くなった一方で、依存度はほとんど変化していなかった。依存尺度は使用時間だけでなく、他のことへの支障や周りとの関係の悪化など、より広い範囲での依存度合いを捉えていると考えられる。単に使用時間を調査するだけでなく、依存尺度に回答してもらうことで、より詳細な依存状況が判定できると思われる。

コロナ禍という特殊な状況下で調査を行うことで、ゲームが現実逃避の道具として使われている傾向が見て取れた。目の前の課題やストレスから一時的に解放されるためにゲームを利用している生徒も多いことから、現実世界での生活を充実させることが、ゲーム依存からの脱却につながる可能性があると考えられる。

また、「オンラインでの使用」、「現実の友人とゲーム上で遊ぶ」、「家庭でのゲームのルールが守れていない」などが、依存度が高くなることに影響することから、他者との関係性を捉えた上での依存対策が必要と思われる。家族や友人と対面で話す時間を大切にさせることや、家庭でのルールを本人と保護者の双方が納得する形で作るよう提案することが、依存対策に効果的ではないかと考える。

文献

川喜田 二郎(2017). 発想法——創造性開発のために 改版 中公新書.

キンバリー・ヤング(1998). インターネット中毒(小田嶋由美子訳) 毎日新聞社.

戸部 秀之, 竹内 一夫, 堀田 美枝子(2010). 児童生徒のインターネット、テレビゲーム依存傾向尺度の構成と、小学生から高校生にかけての依存傾向尺度値の横断的变化 埼玉大学紀要. 59(2), 181-199.