

テレビゲームにおける個人差の研究 (1)

—男女におけるゲームの好みの相違—

Individual Differences on Video-Game Playing (1)

—Differences on Game Preference between Boys and Girls—

西方 毅

Tsuyoshi NISHIKATA

Abstract

The video game appeared about 20 years ago and now it's becomes main plaything (equipment?) for the children. But the relation between video game and children's character has been studied only a little. In this study the relations between children's preference of video game and their character, the change in age of video game playing. The result shows that preference about the game type between boys and girls are very different. Boys like more battle games and girls like more growing up games, body motion games and playing music games. More precise analyze will be done in the next report. And also the result shows that the peak age of video game playing is around 10 to 12 years in both boys and girls. After those age boys are gradually and girls are quickly losing their concern about video game. Almost all university students have little play video games. But it's very interesting that some university girl students play videogames almost every day though the number is not many. Even in the adult some people get absorbed in playing video games. The reason why those people love video games so much is not clear. More research will be needed to bring out those phenomena.

Key Words : video game, sex difference, development, kinds of video game

キーワード：テレビゲーム、性差、発達、テレビゲームの種類

問題

テレビゲーム⁽¹⁾と呼ばれる娯楽装置が出現してからすでに27年⁽²⁾になる。テレビゲームは、その発売当初から爆発的な人気を呼び、たちまちのうちに日本中に広まっていった。現在では、子どもたちの生活の一部をなす娯楽装置としてほとんどの家庭に存在している。

誕生してから日が浅いこと、また、おとなでテレビゲームをする人が少ないことなどから、「単なる子どもの特殊な遊びの一つ」として、その影響その他については十分に研究されていない。また、研究されてはいても、その暴力的な影響に関するものがほとんどである。(西方2002、渋谷2003など)。しかし、テレビゲームは、子どもたちだけではなくおとなの間でも広まり、また、その娯楽としての多様性が増し、かつ完成度が高まり⁽³⁾、その影響の大きさは無視できなくなりつつある。したがって、単なる暴力的な影響だけではなく、他の心理的な影響の研究もされる必要があると考えられる。

テレビゲームは、熱中する程度にはかなりの個人差が見られる。子どもたちの言葉で言えば、「はまる」子と「はまらない」子がいるのである。(同様に、「はまる」おとなもいる) このことは家庭の雰囲気や親によるテレビゲームの指導とはそれほど関係がないように思われる。詳細は本研究で検討するが、環境の相違よりも、その個人の持つ特性と関係が深いのではなかろうか。つまり、「はまりやすい」(熱中しやすい)あるいは、「はまりにくい」(熱中しにくい)心理的な特性があるのではないかと考えられる。現在まで、この点についてはほとんど研究されていない。そこで、本調査で、テレビゲームとそれに対する態度の差について、教育学的、心理学的な視点から検討することにした。

本論文では、まず、男女におけるゲームの好みの相違、発達的な変化などを検討する。

方法

1) 調査概要

小学生から大学生までのゲーム経験、好みなどについて質問紙を作り、テスト時の余った時間を利用して調査を行った。調査用紙は無記名とし、個人が特定できるような内容は含まれていない。また、調査用紙に、調査協力の是非は各人の判断であることを明記した。

調査時期は2010年7月である。調査対象は、目白大学に所属する1年生男女合計372名であり、回収率は80.4%であった。回答者は、男子104名、女子、195名である。

2) 調査項目

性別、好みのゲームの種類、ゲーム経験、学業の好み、自己の性格評定など合計27項目である。この中で、ゲームの種類の分類について、以下説明する。

ゲームの種類については、現時点では明確な分類が存在しない。テレビゲームは、スポーツなどを模したもののやカーレースなどを模したものを除けば、一つのゲームに、競争、戦闘、射的、育成、収集、物語など多様な要素が含まれる。これらの組み合わせだけでも、何十種類

もの分類が生まれる。そこで、今回は一般に行われている（学術的ではないWikipediaなどの）分類を参考に、以下のように分類した。

a) 敵を倒すことを主とするゲーム（「敵打倒型」と呼ぶことにする、以下同様）

「ストリートファイター」などに代表されるもので、1対1ないし、次々と表れる敵を打倒・撃墜するものである。このタイプのゲームは、敵を倒すこと自体を目的とするものである。シューティングゲームもここに分類した。

b) 次々の表れる特定の場面の課題をクリアすることを目的とするもの（「クリア型」）

「スーパーマリオ」に代表されるもので、次々と現れるさまざまな敵を倒しながら、各場面の最後まで到達し、最終的にすべての場面をクリアすることを主たる目的とするものである。⁽⁴⁾

c) 物語の目的を達成することを目的とするもの（「物語型」）

「ドラゴンクエスト」などに代表されるもので、ゲームプレイヤーは、物語場面の中の1人（主人公）となり、物語の目的を達成するものである。RPGやアドベンチャーゲームと呼ばれる。主たる目的は敵を倒すことではなく、物語の目的を達成することである。

d) ゲームに設定された特定のものを集めることを目的とするもの（「収集型」）。

「ポケットモンスター」に代表されるもので、ゲームの中に設定された世界で、特定の対象を探し出し収集するものである。主たる目的は、「できるだけ多くの対象を集めること」である。

e) ゲーム世界で登場人物や街や作物を育てることを目的とするもの（「育成型」）

「シムシティ」、「牧場物語」などに代表されるもので、人間関係を作ったり、建物を設置したり、ものを作り出したりしながら、登場人物や村や街、鉄道網などを育てていくことを目的とするものである。シミュレーションゲームと呼ばれる事が多い。

f) スポーツ、競争などが目的であるもの（「競争型」）

ゴルフゲーム、カーレースゲームなどが含まれる。育成型と類似する面もあるが、主たる目的は「競争に勝つ」ことである。

g) パズルや場面の課題を解いたりすることを目的とするゲーム（「パズル型」）

「テトリス」、「ぷよぷよ」などに代表されるものであり、形を整えたり、組み合わせを考えたりしてパズルを解くものである。

h) ゲームに合わせて身体を動かすことを目的とするもの（「運動型」）

「ダンスダンスリポリッシュ」などに代表されるゲームであり、音楽型と似ているが、プレイヤーが、ゲームの中ではなく、実際に踊ったり、運動したりすることを目的とするものである。

i) ゲーム機を楽器の一部として楽しむことを目的とするもの（「音楽型」）

「太鼓の達人」に見られるように、ゲーム機の画面表示されるリズムに合わせてゲーム機に連動した楽器を演奏するものである。

以上の分類について異論の余地があると思われるが、基本的には妥当な分類であると考え

る。なお、この分類を質問紙に表記するに当たっては、具体的なゲーム名（良く知られているもの）を上げ、そのゲーム分類について勘違いを避けるよう工夫した。

結果の概要

1) 各ゲームの好みにおける男女の差

a) 敵打倒型

このゲームについての男女の相違はFig. 1. Table 1に見られるように明瞭である。男子の75.0%が「好き」、「大好き」と応えているのに対して、女子ではその割合は33.4%にしか過ぎない。そこで、男女ともに、「好き」あるいは「大好き」の回答数を合計して「愛好群」、「しない」と「好きでも嫌いでもない」の回答数を合計して「無関心群」とし、2x2クロス表を作り比率の差の検定を行った。(以下の項目の検定も同様の処理による) その結果、この二群の差は高度に有意であった。(X² = 46.706, df = 1, p<0.001)

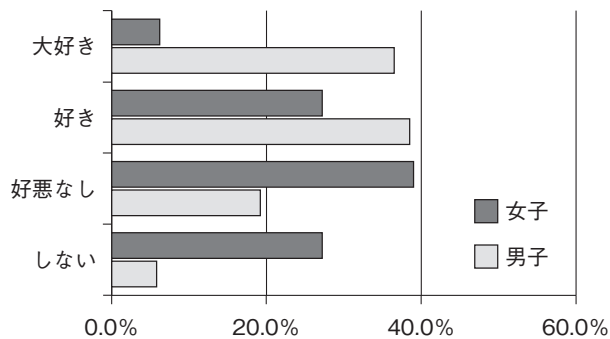


Fig. 1 敵打倒型

この結果は予想されるものではある。身体ないし武器を使って「戦う」と言う行為は、その特質において男性的なものと考えられるが、ゲームにおいてそのことがはっきりと表れているのである。これは、文化や教育（「女の子はしとやかに」など）の影響ではないであろう。テレビゲームをするかしないかについては親の教育的干渉はあっても、どのようなゲームをするかについては、親の干渉はあまりないと考えられるからである。

b) クリア型

このゲームについての好みはFig. 2. Table 2に見られるように、「好き」、「大好き」の合計が、男子で81.8%、女子で66.2%となっている。2群の差は(X² = 8.089, df = 1, p<0.005) 有意である。

このゲームでは女子でも3人に2人は「好き」と応えている。「敵打倒型」よりも割合が高い理由としては、「戦闘」的な要素の少なさであろう。「スーパーマリオ」というゲームで出てく

る敵は、キノコであったりカメであったりする。それを倒すには、上から踏みつけるだけであり、「戦う」という要素は少ない。この点が、男女の差が「敵打倒型」よりも少なかった理由と考えられる。

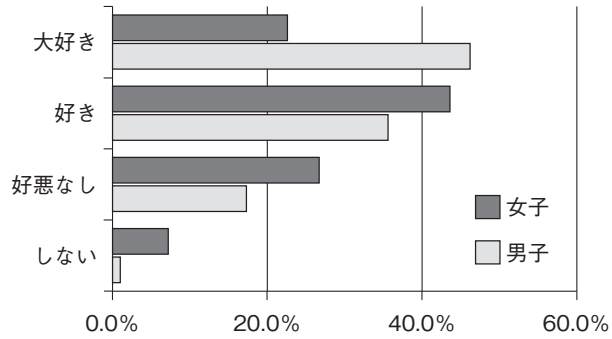


Fig. 2 場面クリア型

c) 物語型

この型のゲームで出現する敵は、「ドラゴンクエスト」に見られるようなコミカルな画像のものもあれば、「ファイナルファンタジー」に見られるような、かなりリアルな画像のものもある。今回は、これらを分別せずに尋ねているために、男女の相違について解釈が難しいが、ここでも男子と女子の差が大きくなっている。男子では、fig. 3. table 3に見られるように、「好き」、「大好き」の合計割合が77.5%であるのに対して、女子ではその割合が41.0%であり、二群の差は高度に有意である。(X² = 36.140, df = 1, p < 0.001) 「敵打倒型」同様に、対人戦闘シーンなども多いことなどが影響している可能性がある。

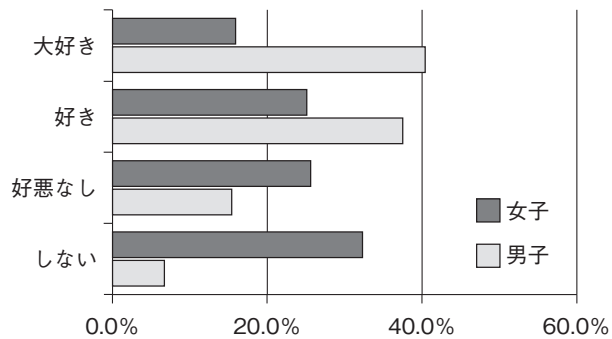


Fig. 3 物語型

d) 収集型

この型のゲームはそれほど種類は多くはない。ここでも敵と戦う場面はあるが、コミカルな画像であるために女子にも抵抗が少ないと考えられる。そのためか、女子でも「好き」、「大好き」の割合が高くなっている。男子では、その割合が73.1%であるのに対して、女子では、60.0%と、かなり近い数字であった。ただし、二群の差は有意であった。(X² = 5.370, df = a, p < 0.05) このタイプのゲームも、男子の方が好む割合が高いのである。

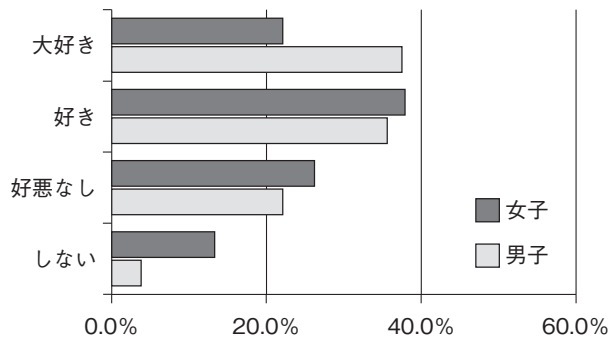


Fig. 4 収集型

e) 育成型

古くは「シムシティ」、最近では「牧場物語」などに代表される、「作り上げていく」「育てていく」ことに焦点を当てたゲームである。戦局的要素はほとんど含まない。このゲームに対する好みは、前3者比べて低く、男子ではその割合は「好き」、「大好き」合わせて47.1%に過ぎない。一方、女子ではその割合が58.5%と、男子よりも高くなっている。この型のゲームにおける二群の差は有意ではなかった。(X² = 30521, df = 1, p > 0.05)

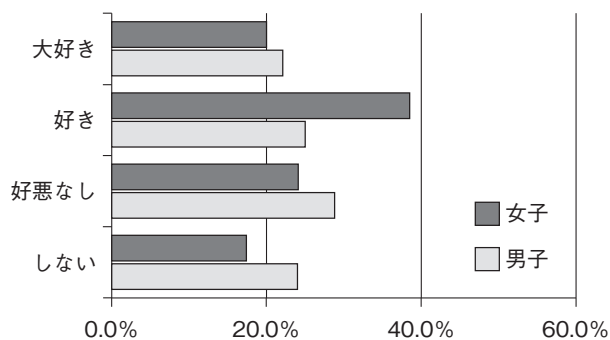


Fig. 5 育成型

このゲームにしても、「シムシティ」などの「建設」をメインにしたものと、「牧場物語」などのように、動物、植物を育てるゲームでは、ゲームの雰囲気異なるために、単純に解釈することはできないが、「育てる」という辺りに、女子が好む活動が含まれているように思われる。ここでは、「わくわく、どきどき」する感覚は、前3者に比べて低く、「じっくりとできあがっていく」ことを楽しむ事がゲームの中心的要素となっている。この辺りに男女の好みに差が表れなかった理由があるのではなからうか。

f) 競争型

ゴルフゲームやカーレースなどに代表される「他者と競争する」ことをメインとするゲームである。このゲームにおいては、男子の方が「好き」「大好き」の割合がやや高い。男子では、それが74.0%であるのに対して、女子では63.6%となっている。「競争」という行動が男性に優位の特質であると思われるが、女子でもかなり高い割合になった。二群間の差は有意ではない。(X² = 3.361, df = 1, p>0.05)

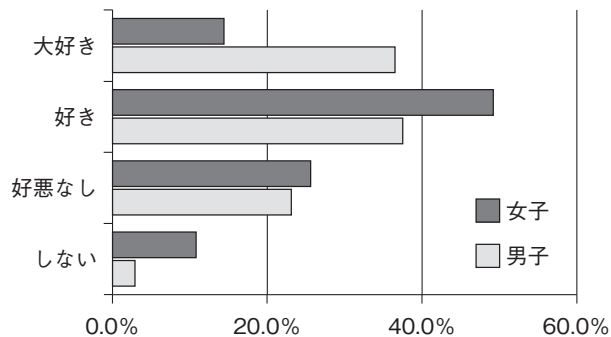


Fig. 6 競争型

この分類に含まれる競争型、スポーツ型ゲームには、ゴルフゲームなどのように、「他者との競争」とは言っても、さほど激しいものではないものも多数存在する。また、カーレースゲームにおいても、「マリオカート」などのように、かわいい動物キャラクターが競争するゲームでは、リアルなカーレースなどで感じる「緊迫感」はない。そういった点も、今回の結果に影響している可能性がある。

g) パズル型

かつて一世を風靡した「テトリス」のように、形の異なったものを組み合わせたり、似たものを集めたりするゲームである。ここでは、男子よりも女子の方が「好き」「大好き」と答えたものの割合が高い。男子が54.8%であるのに対して、女子では78.0%と大きく差がついている。女子の方がこのタイプのゲームを好むと言える。(X² = 17.263, df = 1, p<0.001)

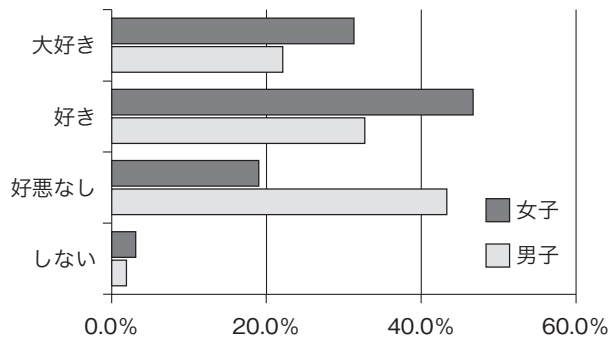


Fig. 7 パズル型

ここでなぜ女子の割合が高くなっているのだろうか。このタイプのゲームは、ゲームのルールが簡単で、短時間に気軽に遊べること、失敗したときの欲求不満が少ないこと⁽⁵⁾等が特質であるが、そういったものも影響しているかも知れない。

h) 運動型

「ダンスダンスリボリューション」、「Wiiフィット」などに代表される、自分が運動するタイプのゲームである。このタイプのゲームも男子よりも女子の方が好む傾向がある。男子では、「好き」、「大好き」合わせて31.8%であるのに対して、女子では57.5%に及ぶ。

このゲームでの男女差は明確であり、($X^2 = 17.943$, $df = 1$, $p < 0.001$) 男子よりも女子の方がこのタイプのゲームを好むとすることができるだろう。

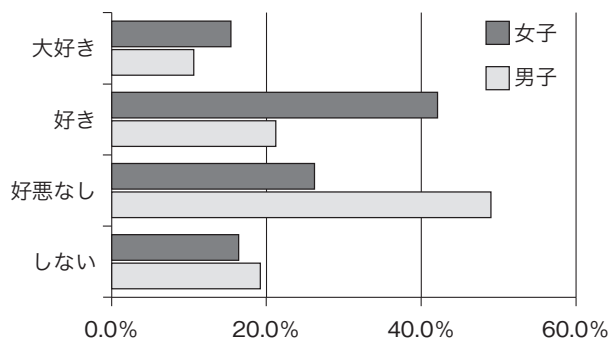


Fig. 8 体感型

では、なぜ女子がこういったゲームを好むかについては、この設問だけでは理由が明瞭でない。女子特有の心理的特性があるのであろう。この点は、次の項でも検討する。

i) 音楽型

「太鼓の達人」などに代表される、「音楽を演奏する」ゲームである。ここでも、男子よりも女子の方が「好き」、「大好き」の割合が高くなっている。男子では、45.2%であるのに対して、女子ではその割合が、68.7%となっている。ここでの差も高度に有意であった。 $(X^2 = 15.713, df = 1, p < 0.001)$ 女子の方がこのタイプのゲームを好むのである。このことは上の運動型のゲームと関係するかも知れない。運動型のゲームでも、通常は音楽に合わせて運動をする。最近の「Wiiフィット」でもそうである。リズムカルな音楽に合わせて身体を動かす。

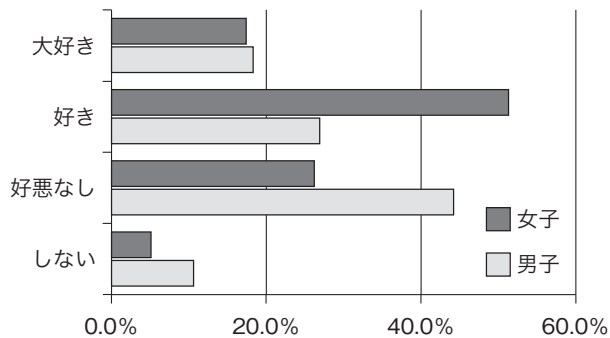


Fig. 9 音楽型

「音楽型」でも同様である。楽器に類似した装置を用いて音楽を演奏することが主であるために、「運動型」とは異なった分類としたが、身体を動かす点では他のゲームタイプよりも「運動型」に近い。

この点で男女の好みが見られる可能性はある。女子では男子よりも自分自身の身体全体で参加する、ダンスをするといった気持ちの良いゲームを好む傾向があるのではないだろうか。この点についてはさらに検討してみたい。

2) ゲームをする頻度と時期における男女の相違

ゲームの好みについては、男女でかなり相違があることが明確になった。以下、ゲームをする程度、ゲームをした時期等について検討する。

a) 小学校低学年

小学校低学年では、「週2～3回やった」、「ほとんど毎日やった」の合計は、男子では57.7%、女子で48.2%であった。低学年児の半分前後がテレビゲームで遊んだという結果になっている。ここで、「週2～3回」あるいは「ほぼ毎日」の回答合計を「ゲーム好き群」、「たまにした」「しなかった」の回答合計を「ゲーム無関心群」として、2×2のクロス表（以下の検定も同様の処理をする）を作り検討したが、男女の差は有意ではなかった。小学校低学年では男女

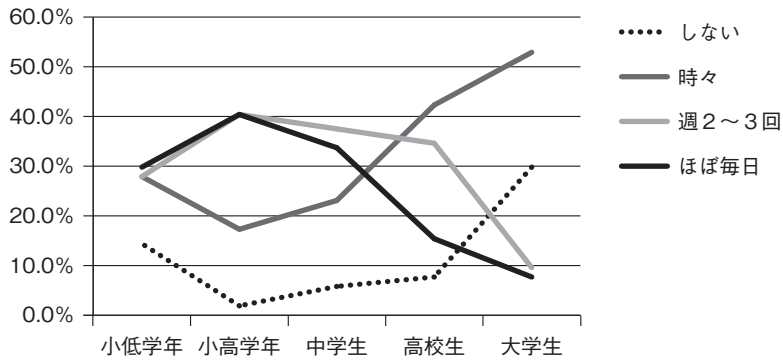


Fig. 10 テレビゲーム遊びの年齢による推移 (男子)

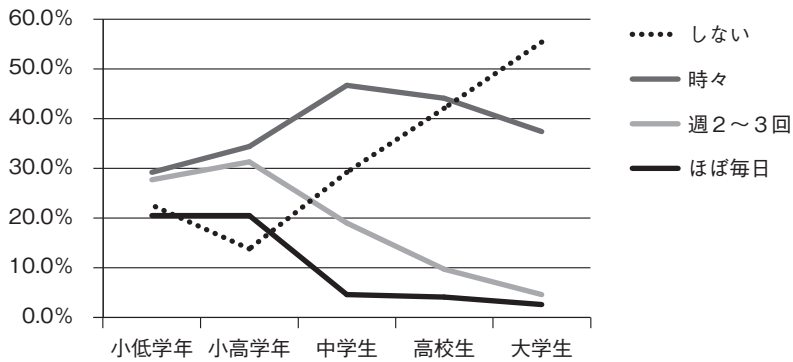


Fig. 11 テレビゲーム遊びの年齢による推移 (女子)

差は明確ではないと言えよう。(X² = 2.444, df = 1, p > 0.05)、(以下の項目の検定も同様の処理による)

この時期は、先に挙げたゲームの種類でも複雑なもの(たとえばファイナルファンタジーやシムシティなど)などではなく、より単純なもの(ポケットモンスターやぷよぷよなど)が多かったと思われる。それだけに、いわゆる「はまり」は比較的少なかったであろう。「毎日やった」と答えたものは、男子で29.8%、女子で20.5%である。

b) 小学校高学年

この年代が一番テレビゲームをする時期であると言えよう。「週2~3回」、「ほぼ毎日」と回答した割合が、男子で合計80.8%、女子でも合計51.8%となっている。この二群の差は高度に有意であった。(X² = 24.137, df = 1, p < 0.001) 男子の方がテレビゲームをする割合が明らかに多いのである。

この時期にテレビゲームの頻度が上がるのは、多少複雑なゲームであっても、そのおもしろさが分かってくることや、中学生に比べてクラブ活動など学校で過ごす時間が少なく、家庭で

過ごす時間が長いことなどが関係していると推測される。

c) 中学生

男子で、「週2～3回」、「ほぼ毎日」ゲームをするもの割合がやや下がってくる。一方女子では、その割合が大きく減少する。この2つの回答合計は男子で71.2%、女子では23.6%となる。男子では、中学生でもまだまだゲームを続けるものが多いのに対して、女子ではゲームをしなくなるものが増えるのである。二群の差は高度に有意であった。 $(X^2 = 63.356, df = 1, p < 0.001)$

二群の差が最も大きくなるのがこの時期である。女子の方が男子よりも一足先にゲーム離れが始まるのが分かる。

男女共にゲームをする時間が減少する理由としては、中学生になり、学校生活での時間が多くなることによるものと考えられる。男女の差については、男女の行動傾向の相違、好みの相違が異なってくることによるものではないかと考えられるが明確ではない。この点については、さらに調査を行うことが必要であろう。

d) 高校生

高校生になると、男子ではほぼ毎日するものはかなり減少する。その割合は15.7%と、中学校時代よりも少なくなるのである。これは、中学校時代よりも通学距離も伸び、学校生活が忙しくなることが一つの原因と考えられる。一方、週2～3回するという回答は34.6%であるから、それほど減少していない。「ほとんど毎日」と「週2～3回」という回答の合計はちょうど50%である。2人に1人はテレビゲームを楽しんでいることになる。とは言え、この結果は、男子でも高校生の時期がテレビゲーム離れの始まる時期であることを示している。

一方、女子ではゲームをするものは大きく減少する。女子では「2～3回する」、「ほぼ毎日する」の合計は13.8%にしか過ぎない。テレビゲームを楽しむのは、約8人に1人まで減少する。ほとんどの女子がテレビゲームを卒業すると言えるであろう。

d) 大学生

大学になると、テレビゲームを楽しむものは大幅に少なくなる。男子でも「週2～3回」、「ほぼ毎日」の合計は17.3%にしか過ぎない。女子はさらに減少して、この合計が7.2%となる。男子でも、ほとんどのものがテレビゲームを卒業するのである。

原因は様々であろうが、一つの原因は大学生に特有の生活の変化であろう。新しい環境、新しい友人関係、新しい学校生活、アルバイト体験、交友関係の広がり、行動範囲の広がりなど、大学に入ると同時に彼らの生活はそれまでとは一変する。異性への関心もますます高まり同時に自己意識も高まる。このような多様な生活環境の変化、関心などの変化に伴い、テレビゲームに費やす時間が減少し、相対的にテレビゲームに対する関心が低下していくのであろう。

要約と考察

テレビゲームの好み、ゲーム熱中の程度について個々の項目ごとに男女の相違を分析してきた。ここで全体の概要を検討し要約を行う。

テレビゲームの好みについては、男女では大きな相違が見られた。男子が、どちらかと言えば「戦う」ゲームを好むのに対して、女子では音楽にのって身体を動かしたり、育成したりするゲームのように、比較的穏やかに遊べるゲームを好むようである。このことは、「敵打倒」系のゲームと「体感系ゲーム」に端的に表れている。前者に関して言えば、男子と女子では、「好き」、「大好き」の合計で約3倍の差が見られたのである。もちろん、このことが直ちに男性の「攻撃性」の高さと関係するとは断定できないであろうが、その可能性を示唆するものである。この点をさらに検討するにはゲームの熱中度との関係などを分析する必要がある。

また、女子が音楽系や身体運動系などを好むのも明瞭な傾向である。このことも、女性が恐怖や不安に耐え、敵に打ち勝つといった興奮を伴うゲームよりも、軽い楽しい興奮をもたらすようなゲームを好むことを示している。男女においてなぜこのような好みの差が現れるか、一般的な男女の遊びの相違とも比較し検討することが必要であろう。

以上のことから、男子の方が女子よりもゲーム好きであると言って良いであろう。男子の方が女子よりも「大好き」と答える割合が高いことや、高校生でもかなりのものが楽しんでいることも以上の結論を支持している。女子は「好き」と答える項目は多くても、「大好き」と答えるものが男子よりも割合が低かった。また、女子では、小学校高学年を境に急速にゲームをしなくなる。では、なぜ、男子の方が女子よりもゲーム好きなのであろうか。この点は、男女の精神的特性の違いと関連して検討することが必要であろう。

【注】

- (1) ここでは、ソニーのプレイステーションやプレイステーションポータブル、任天堂のWiiやNintendo DS、さらに携帯電話でのゲーム機もまとめて「テレビゲーム」と呼ぶことにする。携帯電話機のゲーム機能も高度になり、Nintendo DSなどゲーム専用機に近い性能を持つようになったため、区別することが困難になったからである。
- (2) カセット交換方式により、他種類のゲームができるようになった電子ゲーム機としては任天堂のファミリーコンピュータ（通称ファミコン）が有名であり、この辺りから実質的にテレビゲーム全盛時代が始まる。ファミコンは1983年に発売された。
- (3) いわゆる「仮想現実」に近いゲーム、画像が極めてリアルなゲームが多数出現している。たとえば、ファイナルファンタジーやモンスターハンターなどでは、画面が実際の目で見たようなリアリティを持つために、大人でも容易にゲーム中の主人公に同一化できるほどである。
- (3) 「場面クリア」と言う要素は、実際には他の分類ゲームにも含まれている。敵を倒すゲームでも、1人、あるいは出て来る全部の敵を倒すと、その場면을クリアしたとみなすことができるし、物語を完成するゲームでも、全体を構成する細かいストーリーを一つずつ終わらせる度に、その場면을クリアしたとも考えられる。したがって、この分類を設けるに当たってはためらいもあったが、スーパーマリオ以外にも、ボンバーマン、ソニック・ザ・ヘッジホッグなどでは、一定の類似した画面パター

ンが存在し、それをクリアすることに焦点が置かれていることからこの分類を設けることにした。

(3) 敵を倒すゲームで、操作に「失敗」して「負ける」という結果は、強い不快な情動、「悔しさ」「怒り」「挫折感」などをもたらす。一方、運動ゲームや音楽ゲームには、操作の「失敗」はあっても、「負ける」ことはない。曲の最後までには誰でも失敗をするし、失敗したとしてもゲームは続き、一通り終わった後「今回は結構失敗しちゃったな」程度の不満で終わるからである。

【引用文献】

- 西方 毅 2002 「テレビゲームの研究 —テレビゲームの子どもに与える影響—」玩具福祉研究 1
15-24 玩具福祉学会
- 渋谷明子 2003 「テレビゲームと暴力」坂元章（編）メディアと人間の発達 学文社 95-114