

# 学生の携帯端末向けゲーム利用について

学籍番号 201011328 角田 明彦

社会経済システム専攻 指導教員：石井 健一 准教授

## 1. 目的

### 1-1 背景

日本国内で1999年2月にモバイルインターネットサービスが開始されて以来、携帯電話・スマートフォンが目覚ましいほどの発展を遂げている[3]。携帯電話・スマートフォンの普及により、それらの携帯端末を媒介とする様々なメディアが登場した。

ゲームもその内の1つであり、携帯端末向けの新しいゲーム市場を展開しているといえる。中でも、SNS内で提供されている、ネット内での他者との交流が重要な位置づけになっているソーシャルゲームという新しいゲームの市場は一時急速に発展を遂げた。

しかし、コンパガチャ問題などによりその発展には陰りが見え、その後パズル&ドラゴンズ(通称パズドラ)というゲームが爆発的ヒットを遂げた。その成功の要因としては、以下の3点が主に挙げられる。1つ目が、RPG要素とパズル要素を組み合わせた画期的なゲームシステムがユーザーに受け入れられたこと。2つ目が、それまでの携帯端末向けゲームは他者との協力・対戦などのコミュニケーション要素を重視した作りであったのに対し、パズドラは基本的に一人で遊ぶことを主にした作りになっていること。3つ目が、課金をしなくても十分に遊べるよう配慮されていることである。

### 1-2 先行研究

#### 1) プレイヤータイプの分類についての先行研究

ゲームをする人を分類するに当たって、リチャード・パートル(1996)が考案した分類法がある。この分類は、プレイヤーの性質を「何とどのように関わりたいか」によって4つ分類したものである。

		主体的	
	キラー		アチーパー
プレイヤー			ゲーム内世界
	ソーシャライザー		エクスペローラー
		相互的	

図1. パートルによる分類の軸

1つ目のアチーパーは、達成意欲の高いプレイヤーを指す。

2つ目のエクスペローラーは、ゲームの世界観を楽しもうとする、好奇心の強いプレイヤーのことを指す。

3つ目のソーシャライザーは、ゲームそのものよりも、プレイヤー同士のコミュニケーションに重きを置くプレイヤーを指す。

4つ目のキラーは、他のプレイヤーに対し、自分が優越していることを示すことを好むプレイヤーを指す[1]。

#### 2) ゲームをする動機についての先行研究

井口[2]は、大学生を対象としたゲーム利用と満足との関係について調べた研究で、ゲームをする動機は、「空想」、「承認」、「趣向」、「達成」、「友達」、「学習」、「気晴らし」の7つに分類できると述べている。また、この中で「気晴らし」を除いた6つの動機が高いほどゲームへの没入度が高くなるとも言っている[2]。

### 1-3 先行研究の問題点

先行研究では、オンラインゲームをする人や、家庭用ゲーム機をする人を対象としているため、携帯端末向けのゲームについてその研究結果が当てはまるとは限らない。

### 1-4 研究の目的

ソーシャルゲームの急成長と衰退、その後のパズドラの急成長など、携帯端末向けゲームの市場は、目まぐるしい変化に晒されている。本研究では、現在携帯端末でゲームをしている人達を分析し、どういった人がどのようにゲームと向き合っているのか、どういったタイプのゲームを好むのかといったことを明らかにすることで、混迷している携帯端末向けゲーム市場の一助となることを目的としている。その上で、仮説1「携帯端末向けゲームを盛んにしている人は、あまり携帯電話・スマートフォン向けゲームをしない人に比べて、達成意欲が高い人や、好奇心の強い人が多い」  
仮説2「携帯端末向けゲームをあまりしていないプレイヤーは、携帯端末向けゲームを盛んにしているプレイヤーに比べて、「時間つぶしになるから」という理由でゲームをする傾向が強い」の2つの仮説を設定し、検証を試みた。

## 2. 方法

筑波大学学生を対象にアンケートによる量的調査をおこなった。62人から回答が得られ、うち男53人、女9人となっている。質問紙の構成は、大きく分けて3部構成となっている。

1部がその人のゲームをする頻度や時間、ゲームをする理由といった基本的な情報を尋ねる質問(問1~問7)。

2 部が、その人のプレイヤータイプを分類するための質問(問 8)。その人がゲームをするときどのようなことで喜びを感じるかについて 5 点法で尋ねる質問で、全部で 12 個の項目から成る。3 項目ずつ、パートルによる分類におけるアチーバー、エクスプローラー、ソーシャライザー、キラーがそれぞれ好む要素について尋ねている。

3 部が、その人の好きなゲームの種類や、ゲームのどのような部分を重視するかを尋ねる質問(問 9~問 11)でそれぞれ構成されている。

分析には SPSS を用い、先行研究における分類は携帯端末向けゲームをする人限定ではないため、主成分分析により新たな分類を行った。その分類と 1 週間の平均ゲーム時間との関係を  $t$  検定や重回帰分析により調べた。

### 3. 結果と考察

#### 3-1 主成分分析による分類

##### 1) プレイヤータイプの分類

ゲームをするときどのような理由で喜びを感じるかについての質問 12 項目に対し主成分分析をおこなった結果、3 つの因子があらわれた。

その特徴から、第 1 因子は「アチーバー・エクスプローラー指向」と命名、第 2 因子は「キラー指向」と命名、第 3 因子は「ソーシャライザー指向」と命名した。

##### 2) ゲームをする動機の分類

ゲームをする動機についての質問 20 項目に対し主成分分析を行った結果、7 つの因子があらわれた。

その特徴から、第 1 因子は「空想・承認」と命名、第 2 因子は「趣向」と命名、第 3 因子は「達成」、第 4 因子は「友達」と命名、第 5 因子は「音楽・学習」と命名、第 6 因子は「反学習」と命名、第 7 因子は「気晴らし」と命名した。

#### 3-2 仮説 1 の検証

携帯端末でゲームをよくするかしないかを独立変数として、携帯端末でゲームをする動機の「アチーバー・エクスプローラー指向」、「キラー指向」、「ソーシャライザー指向」の因子得点の平均値について  $t$  検定をおこなった。その結果、携帯端末でゲームをよくする人としらない人の「アチーバー・エクスプローラー指向」の因子得点の平均値に差はでないという結果になった。

$$t(60)=0.497, p=.621>.05$$

；ゲームをする人 ( $M=.062$ ) しらない人 ( $M=-.066$ ) .

これはつまり、仮説 1 「携帯端末向けゲームを盛んにしている人は、あまり携帯電話・スマートフォン向けゲームをしらない人に比べて、達成意欲が高い人や、好奇心の強い人が多い」は支持されないことを意味する。「キラー指向」、「ソーシャライザー指向」に関しても、有意な結果は得られなかった。

#### 3-3 仮説 2 の検証

携帯端末でゲームをよくするかしないかを独立変数として、

携帯端末でゲームをする人の 7 つの動機の因子得点の平均値について  $t$  検定をおこなった。その結果、携帯端末でゲームをよくする人としらない人の「気晴らし」の因子得点の平均値に差はでないという結果になった。

$$t(60)=0.579, p=.964>.05$$

；ゲームをする人 ( $M=.006$ ) しらない人 ( $M=-.006$ ) .

これはつまり、仮説 2 「携帯端末向けゲームをあまりしていないプレイヤーは、携帯端末向けゲームを盛んにしているプレイヤーに比べて、「時間つぶしになるから」という理由でゲームをする傾向が強い」は支持されないことを意味する。

しかし、「音楽・学習」の動機について見ると、携帯端末でゲームをよくする人としらない人の「音楽・学習」の因子得点の平均値に差がでることがわかった。

$$t(60)=-2.033, p=.047<.05$$

；ゲームをする人 ( $M=-.244$ ) しらない人 ( $M=-.260$ ) .

ゲームをよくする人の「音楽・学習」の因子得点の平均値が  $-.244$ 、ゲームをあまりしらない人の「音楽・学習」の因子得点の平均値が  $.260$  であることから、あまりしらない人のほうが「音楽・学習」の動機が強いということである。

仮説 2 の検証の結果から考えられることは、携帯端末向けゲームをする頻度と「気晴らし」という動機には関係がないということと、携帯端末向けゲームをする頻度と「音楽・学習」という動機には関係があるということである。ゲームをあまりしらない人のほうが「音楽・学習」の動機が大きいことは、音楽のよさやゲームの腕の上達の実感のために携帯端末向けのゲームをする人はほとんどいないということである。

最後に、これらの動機の因子得点を独立変数、週間ゲーム時間を従属変数として重回帰分析におけるステップワイズ法をおこなったところ、「友達」、「趣向」、「空想・承認」の 3 つの動機は予測に役立つことがわかった。結果より、従属変数「週間ゲーム時間」は、

$$\text{「週間ゲーム時間」} = 204.476 + 124.165 * \text{「友達」} + 75.618 * \text{「趣向」} + 68.194 * \text{「空想・承認」} \quad (R^2=.284)$$

と表される。

この結果から、「友達」、「趣向」、「空想・承認」の動機を満たすゲームが比較的好まれるということが分かる。

#### 参考文献

- [1]Richard Bartle (1996) 『HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS』  
(<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>)
- [2]井口貴紀(2013) 『現代日本の大学生におけるゲームの利用と満足—ゲームユーザー研究の構築に向けて—』情報通信学会誌 vol.31 No.2 (67-76)
- [3]深田浩嗣(2011) 『ソーシャルゲームはなぜハマるのか』ソフトバンククリエイティブ株式会社