

ゲームのジャンルがプレイヤーの性格に与える影響 ープレイ時間と嗜好変化に着目してー

情■■■■ 西野 綾真
指導教員 宋 財沄

はじめに

本研究は、ゲームジャンルおよびプレイ時間がプレイヤーの性格に与える影響を明らかにすることを目的とする。近年、ゲームは若年層を中心に日常生活に深く浸透しており、オンラインゲームやモバイルゲームの普及により、他者との交流や意思決定、問題解決といった経験の場としての側面を強めている。一方で、社会的には依存や暴力性といった負の側面が強調される傾向にあり、ゲーム体験の持つ多面的な影響については十分な理解が得られていない。

本研究では、こうした問題意識のもと、性格心理学における **Big Five** 理論を枠組みとして採用し、ゲーム体験が性格特性とどのように関連しているのかを定量的に検証する。特に、ジャンルという質的側面と、プレイ時間という量的側面、さらに過去から現在へのジャンル移行という時間的側面を同時に考慮することで、ゲーム体験と性格特性の関係を多角的に捉える点に本研究の特徴がある。

仮説

本研究では、先行研究および性格心理学の理論的知見に基づき、主に二つの仮説を設定した。第一の仮説は「ゲームジャンルによってプレイヤーの性格特性には有意な差異が存在する」というものである。例えば、パーティーゲームや協力型ゲームのように他者との交流や協働を前提とするジャンルでは、外向性や協調性が高くなると予測される。一方、RPG やシミュレーションゲームのように個人での没入や熟考を重視するジャンルでは、勤勉性や内省的傾向が強まる可能性がある。

第二の仮説は「特定ジャンルのプレイ時間が長いほど、そのジャンルに対応した性格特性がより顕著に表れる」というものである。特定の行動を繰り返し経験することにより、その行動に対応した態度や特性が強化されるという学習理論および特性活性化理論に基づき、プレイ時間の増加が性格特性の顕在化に寄与すると考えた。

データ

分析には、2025 年 10 月に実施された全国規模のインターネット調査データ (N=2,009) を用いた。調査対象は 18 歳以上の日本人であり、性別・年齢といった基本属性に加え、日常生活の行動や意識、心理特性について幅広く測定されている。本研究では、その中からゲーム利用経験者および非経験者を含めたサンプルを抽出し、分析を行った。

性格特性の測定には、日本語版 **Ten Item Personality Inventory (TIPI-J)** を用いた。TIPI-J は **Big Five** 理論に基づき、外向性、協調性、勤勉性、神経症傾向、開放性の 5 次元を簡潔に測定できる尺度であり、大規模調査においても妥当性と信頼性が確認されている。ゲーム関連変数としては、現在主にプレイしているジャンル、5 年前に主にプレイしていたジャンル、平日および週末の平均プレイ時間を用いた。

分析方法

分析では、各性格特性を従属変数とし、ゲームジャンルおよびプレイ時間を説明変数とする重回帰分析を実施した。モデルの基本形は以下の（１）のとおりである。

$$\begin{aligned} \text{Personality}_i = & \alpha + \beta_1 \text{CurrentGenre}_i + \beta_2 \text{PastGenre}_i + \beta_3 \text{TimeWeekday}_i \\ & + \beta_4 \text{TimeWeekend}_i + \gamma X_i \end{aligned} \quad (1)$$

Personality_i は個人*i*のTIPI-Jの得点、 CurrentGenre_i は現在プレイしているゲームジャンル、 PastGenre_i は5年前に主にプレイしていたジャンル、 TimeWeekday_i 、 TimeWeekend_i はそれぞれ平日・週末の平均プレイ時間を表す。また、 X_i は統制変数（年齢および性別）の行列である。

また、現在ジャンルとプレイ時間の交互作用項を導入することで、プレイ時間がジャンル効果をどのように増幅または抑制するかを分析した。

さらに、過去ジャンルと現在ジャンルの交互作用に着目し、ジャンル移行が性格特性に与える影響についても検討した。これにより、ゲーム体験が短期的な行動傾向にとどまらず、比較的長期的な性格特性の変化とも関連しうるかを明らかにすることを試みた。

分析結果

分析の結果、ゲームジャンルごとに性格特性との間に特徴的な関連が確認された。特に、パーティーゲームなど協力・交流要素を含むジャンルでは、外向性および協調性が有意に高い傾向が示された。一方、RPGやシミュレーションゲームでは、勤勉性が相対的に低い傾向がみられ、没入型のゲーム体験が現実場面における自己統制とは異なる影響を及ぼしている可能性が示唆された。

プレイ時間との関係では、平日のプレイ時間が勤勉性や協調性と関連し、週末のプレイ時間が外向性や開放性と関連する傾向が確認された。特に格闘ゲームでは、平日に計画的・反復的にプレイすることで勤勉性が高まる一方、週末に長時間プレイする場合には勤勉性が低下する傾向がみられ、プレイの文脈による影響の違いが明確に示された。

結論

以上の結果から、本研究は、ゲームが単なる娯楽ではなく、社会的相互作用や認知的課題を通じて性格特性の形成や変化に一定の影響を与える可能性を持つことを示した。学術的には、性格心理学とゲーム研究を統合し、ジャンル・プレイ時間・ジャンル移行という複数の視点を組み合わせた分析枠組みを提示した点に意義がある。

社会的には、「ゲーム＝有害」という一面的な見方を再考し、教育や心理的支援、さらには健全なゲーム利用の指針を検討する上での実証的根拠を提供するものである。今後の課題としては、縦断的データを用いた因果関係の検証、プレイ動機やジャンル内差異を考慮した分析、年齢層や文化的背景による比較研究などが挙げられる。