

問題・目的

現在,世の中にはパチンコ・スロットや競馬,宝くじなど様々なギャンブルが存在していて,娯楽として多くの人に親しまれている。しかしその一方で,ギャンブル依存症が問題になっている。また,昨今ではスマートフォンの普及により,スマートフォンでできるアプリやゲームが著しく普及している。今のアプリゲームは多くがフリーミアムのシステムを取っているが,そのフリーミアムのシステムを取っているアプリゲームにおいて過剰な課金行動が問題視されている。課金行動を代表するものとして有料ガチャ（以下：アプリ課金）があげられる。アプリ課金の多くは確率によって排出されるキャラクターやアイテムが管理されている。この確率管理という点をふまえるとアプリ課金はギャンブルと言えるのではないか。ウェラン（2015 福居・土田訳）は,ギャンブルとは, 多かれ少なかれ, 偶然が結果を左右するようなゲームや競技において, 金銭や所有財産の損害リスクをはらんでいような行為と定義している。アプリ課金は確率管理なので欲しいものが獲得できなかった場合には費やした金額が無駄になる。したがって金銭の損害リスクを含んでいると考えられ,アプリ課金はギャンブルと言える。アプリ課金がギャンブルであるならばアプリ課金にもギャンブル依存症のような依存症があると考えられる。

ギャンブル依存症には PathwaysModel というギャンブル依存症を3つのタイプに分けるモデルがある（Milosevic & Ledgerwood, 2010）。3つのタイプはそれぞれ行動条件型,感情脆弱型,反社会的衝動型である。現在までアプリ課金依存に対する研究は少なく,タイプ分けなどの検討はされていない。しかし,アプリ課金はギャンブルであり依存症があるとする PathwaysModel と同様にアプリ課金依存を3つのタイプに分けられるのではないか。

以上の事から PathwaysModel のそれぞれのタイプの特徴から尺度を抽出してアプリ課金依存をクラスタ分析によりグループ分けをして,PathwaysModel と同様なタイプ分けが出来るのかを検討する（使用した尺度：BAS・サイコパシー傾向・神経症傾向）。また,上に記した通り現在までのアプリ課金依存に対する研究は少なく,アプリ課金依存を測定する心理学的な尺度がない。そこで本研究では, 修正日本語版 SOGS(斎藤, 1996)というギャンブル依存症を測定する尺度を参考にアプリ課金依存を測定する尺度を作成する。

方法

参加者は大学生 143 名（59 名,女性 84 名）だった。平均年齢（標準偏差）は, 20.65 歳（1.70）であった。使用した尺度は,修正日本語版 SOGS を参考に作成したアプリ課金依存尺度・日本語版 BIS/BAS 尺度（高橋ら,2007）の BAS 尺度・Big Five 尺度（和田,1996）の神経症傾向の尺度・日本語翻訳版 Primary and Secondary Psychopathy Scales（大隈,2007）であった。

結果

アプリ課金依存尺度の点数をもとに参加者をアプリ課金依存群と一般群に分けた。そしてアプリ課金依存群を BAS・神経症傾向・サイコパシー傾向を用いてクラスタ分析を行った。その結果,サイコパシー傾向が高いグループ・神経症傾向が高いグループ・すべてが中間のグループの3つのグループが出来た。このことから, PathwaysModel と全く同じではないが,アプリ課金依存を類型分け出来ることが示唆された。