

オンラインゲームにおける若年者利用の実態と 問題点

竹野真帆[†] 計良桃子^{††} 塩澤可菜^{††} 高田明典^{††}

今日では、MMORPG に代表されるようなオンラインゲームが広くプレイされるようになってきている。しかし、若年者がオンラインゲームを利用する際の問題は広く議論されているものの、有効な解決策は見出されていない。本研究の主たる目的は、若年者（特に小学生）のオンラインゲームの利用の実態を知ることにある。そのため本研究ではオンラインゲーム「アミーバピグ」での小学生の利用がどの程度あるかを調べ、また、そのゲーム中で小学生プレイヤーにインタビューを行なって、実態の把握の第一段階とした。おおまかではあるが小学生の利用実態の概要を示しつつ、さらなる問題に関して考察を加えた。

Issues and Real Circumstances about Young Players' Use of Online Games

Maho TAKENO[†] Momoko KEIRA^{††} Kana SHIOZAWA^{††}
and Akinori TAKADA^{††}

Online games such as MMORPG are popularly played nowadays. Although the issues about the use of online games in young people are broadly argued, we do not have effective solution to these problems. The main purpose of this research was to know the real circumstances about the use of online game in young players, especially in elementary school students. We have collected data about elementary school students playing online game "Ameba pig" by means of a method of half structuralized interviews. We also investigated the ratio of elementary school students in the game. A general view of the students in the game was roughly presented and further issues were discussed.

1. はじめに

これまでさまざまな分野において、文化現象の背景にある価値観や意味の意義を知ろうとする営みが行われてきた。その分析対象としては従来、神話や民話、もしくは、ある文化特有の行動などが中心とされてきた。しかしながら今日、神話や民話が語られる機会は減ってきている。そして神話や民話の代用をするようになってきているものが数々登場してきており、その代表としては、映画、小説、コミック、アニメーションなどの娯楽系表現制作物と呼ばれるものがあげられる。娯楽系表現制作物は現代の若年者に少なからず影響を与えおり、また若年者のみならず、広く私たちはそれらを通して個々の価値観を形成し、その形成した価値観と共に生活をしている。

数ある娯楽系表現制作物の中で代表的なものの一つとしてゲームをあげることができる。「ゲーム」と一概に言っても、ボードゲームなどのテーブルゲームから、ゲームセンターで行うアーケードゲームなどまで、様々なものがあげられるが、その中でも近年大きく変化し、広がりを見せているのがオンラインゲームである。現在のオンラインゲームとしては、MMORPG に代表とされるように、ゲームのプログラム本体をユーザー側のコンピューターにダウンロードし、定期的に更新パッチをあてることによって刷新しつつプレイする、という大掛かりなものが主流である。また、オンラインゲームのプレイヤー＝廃人、というイメージを持っている人も少なくはない。

一方、そのような状況のなかでも、Adobe Flash を用いた簡易的なゲームが一部で流行している。そのうちの1つが3周年を迎えたサイバーエージェントの運営するアミーバピグ（以下、ピグ）である。以前からアバターを用いたチャットは数多く存在し、一時的には人気を見せたものの廃れることが多かったが、チャットだけではなくゲーム要素を盛り込んだピグは大きな反響を呼んでいる。今では小中学生がピグをする＝オンラインゲームをする時代になって来ているが、これは「時代の流れ」と一言で片付けられることではないと考えられる。

文部科学省によれば日本の初等中等教育における情報化への対応は、昭和40年代後半に高等学校で行われるようになった情報処理教育に端を発している[1]。しかしながら、「情報活用能力」の育成という観点については臨時教育審議会（昭59.9～62.8）と、教育課程審議会（昭60.9～62.12）、情報化社会に対応する初等中等教育の在り方に関する調査研究協力者会議（昭60.1～平2.3）における検討を経て、高度情報社会を生きる子どもたちを育成すべき、という観点から、「情報活用能力」を学校教育で育成することの重要性が示されたことが発端といえる。特に臨時教育審議会第二次答申においては「情報及

[†] フェリス女学院大学大学院人文科学研究科
Division of Humanities, Graduate School of Ferris University.

^{††} フェリス女学院大学文学部
Faculty of Letters, Ferris University.

び情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的な資質（情報活用能力）」を「読み、書き、計算」に並ぶ基礎・基本と位置付け、それが今日の情報教育の基本的な考え方になっている。教育課程審議会答申では「社会の情報化に主体的に対応できる基礎的な資質を養う観点から、情報の理解、選択、処理、創造などに必要な能力及びコンピューター等の情報手段を活用する能力と態度の育成が図られるよう配慮する。なお、その際、情報化のもたらす様々な影響についても配慮する」と提言された。その後、平成元年告示の学習指導要領では、「情報活用能力」という用語は用いられていないが、情報化の進展に対応した改善が図られ、中学校技術・家庭科において、選択領域として「情報基礎」が新設され、中学校・高等学校段階で、社会科、公民科、数学、理科、家庭（高等学校）など関連する各教科で情報に関する内容が取り入れられるとともに、各教科の指導において教育機器を活用することとしている。こうしたことから、平成2年7月には、情報教育の在り方、学習指導要領で示された情報教育の内容、情報手段の活用、コンピューター等の条件整備の在り方、特殊教育における情報教育、教員研修の在り方などについて解説した「情報教育に関する手引」が刊行された。

その後、平成10年度に制定された学習指導要領では、小学校学習指導要領 第1章 総則、第5 指導計画の作成等に当たって配慮すべき事項、に、「(8) 各教科等の指導に当たっては、児童がコンピューターや情報通信ネットワークなどの情報手段に慣れ親しみ、適切に活用する学習活動を充実するとともに、視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること。」とある[2]。この施行により、平成14年からほとんどの小学校の授業で様々な形でコンピューターを使用する機会が増えた。

しかしながら授業の一環で使用する機会は増えたものの、コンピューターの使用方法など簡単なことの指導がベースとなっており、ネットマナーなどのモラルに関することや、「ここからは違法」ということまで指導できているかについては疑問が残る。さらには、オンラインでのコミュニケーションに付随する様々な問題への対処などにまつわる指導に関しては、ほぼ手付かずの状態であると言える。

戸田・野崎 (2009)では、小学6年生を対象としたネット上でのチャット体験学習後のアンケート調査をもとに、本名でチャットを行なった場合には「他者意識」が前面に出るのに対し、匿名で行なった場合には「自己防衛」の意識が前面に出ることが示唆されている[3]。ここで自己防衛とは、たとえば自分の正体が知られないように気をつけることなどを意味しているが、戸田らの調査によると、匿名でのチャットのみを体験した群においては、自己防衛の感覚は成長するものの、自己主張を強めたり、攻撃性を増したりする傾向が強いことが示唆されている。オンラインゲームにおけるチャットは匿名で行なわれることが普通であることから、同様のことが発生している可能性が小さくない。つまり、コミュニケーションや情報リテラシーを学ぶ場所としては、匿名のみでの活動はふさわしくないと推測される。当然であるが、単にネット上やオンラインゲーム上でのコミュニケーションの体験が、ネットリテラシーや情報リテラシーの学習の場と

して有効に機能しうるとは言えない。

一方で、オンラインゲームは、オンラインで行なわれるのではないゲームに比べて、異なる訴求構造を有していると考えられる。Yee は、MMORPG ユーザーの調査をもとに、その動機として「達成感要因、社会性要因、没入感要因」の三つを抽出した[4]。そこにおいて社会性要因とは、下位要素として「社会化、関係性、チームワーク」の三つを持つものとされている。また「社会化」とは「他のプレイヤーを助けたり、他のプレイヤーとチャットしたりすること」であると定義されており、すなわちそれはゲーム内で他のプレイヤーとコミュニケーションをとることがゲームを続ける動機のひとつであることを示している。当然のことであるが、それは、オンラインゲームであることによって可能となる要因であり、多くの MMORPG プレイヤーがゲーム内チャットやゲーム内での協力プレイに何らかの魅力を感じている様子がわかる。また、Olson は、子供がオンラインゲームをプレイする場合、そこに社会的動機が大きく存在していることを指摘した[5]。ここでは、Yee が指摘した社会性要因に加えて、「他のプレイヤーと競うこと」「他のプレイヤーに教えること」「他のプレイヤーを導くこと」などのように、他のプレイヤーと単にコミュニケーションをとることだけではなく、比較対象として見ることによって何らかの優越感を得ることがゲームの動機の大きな部分を占めているとされる。

社会性に関する動機要因は、オンラインゲームのみならず、一般的な（PC 利用のゲーム以外の）遊興においても主たる動機付け要因である場合は少なくない。たとえば多くのスポーツ競技などにおいては、Yee や Olson の指摘した動機付け要因が存在しているであろうと推測される。しかしながら、オンラインゲームという性質上、それらとは異なる構造がそこに存在している可能性がある。もちろん一つは「匿名性」であるが、そればかりではない。

藤・吉田は、オンラインゲームにおける自己表出および現実とのバランスに着目し、プレイヤーが孤立感や敵意的認知を醸成している可能性について検討している[6]。ここでは、プレイヤーがゲームプレイ中に感じる「対人葛藤ストレス」「対人磨耗ストレス」「達成ストレス」が、孤独感と敵意的認知に影響を及ぼしている様子が示されている。藤らの研究は10代から30代の年齢層のオンラインゲームのユーザーを対象としたものであり、ここでは20代・30代に比べて10代において、先にあげた三つの現実場面におけるストレス状況の強度を示す得点が有意に高いことが示され、また、「敵意的認知」の尺度得点が10代において有意に高いことが示されている。もちろん、小学生におけるものとは同じではないと考えられるが、同様の傾向が小学生にも見られる可能性は小さくないと推測される。この「敵意的認知」は、匿名チャットのみを体験者において攻撃性が増長される傾向があるという先述の戸田・野崎 (2009)での指摘に符合する。

もちろん、一方で、藤・吉田 (2007)で指摘されているように、現実場面でのストレス状況の解消のためにオンラインゲームが有効である可能性も検討に値する。問題の中心は小学生がオンラインゲームをプレイすることによる影響を知ることにあるが、その前

提として、まず、どのような小学生が、どの程度、オンラインゲームをプレイしているのかという実態を把握することが必要である。一般に、オンラインゲームをプレイする小学生の数はそれほど多くないと考えられていたり、また、いたとしても、むしろ特殊な存在であるかのごとく思われていたりするということが想定されるが、果たしてそのような感じ方や想定が事実であるかどうかを検討しておく必要があると考えられるからである。

本研究においては、上述の問題を踏まえ、そのための研究の最初の段階として、現在の状況を把握することを主たる目的とし、さらに具体的な目的として以下の2点を設定した。

(1) オンラインゲームをプレイする小学生がどのくらい存在しているかを概略的に把握すること。

(2) オンラインゲームをプレイする小学生の概観を把握すること。

上記(1)については、プレイヤーのプロフィールが正直に年齢を記述しているかどうかという問題があるが、現時点では他に有効な方法もないため、プロフィール記載内容を基礎として集計することとした。また、上記(2)については、実際にプレイヤーに対してのインタビューを実施して、実態の把握につとめた。

2. 方法および手続き

2.1 小学生ユーザーの比率調査

ピグ内の渋谷学園正門で1時間ごとの小学生ユーザー数を平日と土日でのIN率の差を調べ、小学生ユーザーがどれくらいの割合でプレイしているかを計数した。小学生の判定はプロフィール欄に学年などを記載している者のみとした。

2.2 半構造化インタビュー

事前に質問項目を作成し、半構造化したインタビュー形式での調査を行った。半構造化面接とは、一定の質問に従い面接を進め、被面接者の状況や回答に応じて面接者から何らかの反応を示したり、質問の表現、順序、内容などを臨機応変に変えることのできる面接方法である[7]。

今回の調査において半構造化を用いたのは、調査者が自分のピグを作成し他のプレイヤーに紛れて、会話の中から聞き出せる範囲のことを聞き出すという方式をとるため、明確な質問紙方式などの形式をとることは好ましくないと考えたことによる。また、事前にある程度の構造化を行なうのは、調査対象が小学生であることから、話の内容変化が頻繁に起こることが想定され、そのために方向性があやふやになることを避けるためである。この方法は、調査者の「聞きだす」能力によって、聞きだせることが左右され

てしまうという欠点はあるものの、より実態に近いデータを収集することができるという利点も存在していると考えられる。

小学1年生～6年生までを対象とし、今回は25名に対して質問を行った。最終的にまとめられた質問項目は以下の通りである。

(Q1)名前

(Q2)年齢

(Q3)プロフィール

(Q4)アバター

(Q5)ピグをやっている期間

(Q6)ピグをし始めたきっかけ

(Q7)ピグで何をするか

(Q8)ピグにどれくらいはまっているか

(Q9)ピグ内での友達の数

(Q10)ピグ内でのリアル友達の数

(Q11)家族内で他に誰がピグをしているか

(Q12)家族がピグをしていることを知っているか

(Q13)ピグをするPCは誰の持ち物か

(Q14)ピグをするPCがある場所はどこか

(Q15)課金をしているか

(Q16)課金の度合いはどれくらいか

(Q17)課金するお金は誰が出しているか

(Q18)ピグをする時間は1日どれくらいか

(Q19)ピグをする時間帯はどの時間帯か

(Q20)学校は好きか

(Q21)学校の友達と遊ぶか

(Q22)学校の友達で仲がいい子は何人くらいか

(Q23)勉強は好きか

(Q24)習い事はしているか

(Q25)習い事をしている場合はどんな習い事か

(Q26)ピグ以外のネットゲームをするか

(Q27)ピグをしていない時間は何をしているか

(Q28)友達とは何をして遊ぶか

(Q29)ピグとそれ以外の遊びはどちらが楽しいか

(Q30)何人家族か

(Q31)家族構成は

- (Q32)家族と会話をするか
- (Q33)誰と特に会話をするか
- (Q34)家族で夕食を食べるのは週に何回か

3. 結果および考察

3.1 小学生ユーザーの比率

小学生ユーザーの割合を調べたところ、プロフィールに小学生と記載しているユーザーだけで平均で約 10%存在し、その他に分類された記載していないものの中にも小学生がいる可能性があり、ここからかなりの割合で小学生がプレイしていると考えられる。Table 1 に時間帯ごとの人数と比率を示した通り、17時にピークが見られる。これは学校から帰宅する時間帯であると思われる。また、夕食後から就寝までの時間帯に相当すると推測される 21 時にも二番目のピークが見られる。この割合はあくまで 18 歳未満対象のエリアである渋谷学園正門でのデータであるが、2012 年 1 月に登録ユーザー数が 1000 万人を超えたことなどから、小学生ユーザーは総数としても年々増えていると考えられる。

Table 1 時間帯ごとの学年区分別人数 (人) および比率 (%)

	時間帯						
	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00
小学生	1	7	0	2	2	4	1
中学生	14	4	10	10	6	12	10
高校生	4	0	8	1	1	3	3
その他	11	19	12	17	21	11	15
計	30	30	30	30	30	30	30
小学生の比率	3%	23%	0%	7%	7%	13%	3%

3.2 小学生ユーザーの概観

まず、ピグについてのサイバーエージェントの提示している基準である「アミーバピグガイドライン (http://helps.ameba.jp/rules/post_551.html)」には、「本サービスは、18 歳以上の会員を対象として、会員がアバターを作成しコミュニティ空間内でオンラインコミュニケーションを図れるアバターコミュニティサービスです。18 歳未満の方がご利用になる場合には、親権者の方に事前にご承諾いただき、ご一緒にご利用ください。また、18 歳未満の方は、利用が制限される機能がありますので予めご了承ください」とある。

つまり、小学生ユーザーは親の監視下でプレイするのがルールになっている。しかしながら、調査から見えてくることとして、もちろんルール通り親権者と一緒にピグを行い、キャラを母親と共有している場合もあったが、親に内緒で行っている場合も少なくなかった。携帯からの招待で招待者に 1500 円程度のアメ G と呼ばれるピグ内でのお金がもらえるため、携帯電話を持っている小学生はそういった経緯で友達からの紹介を契機として参加している小学生もいると考えられる。以下に Fig.1 として今回調査対象とされた 25 名の学年別の比率を示す。また、Table 2 として調査結果シートの一部を示した。

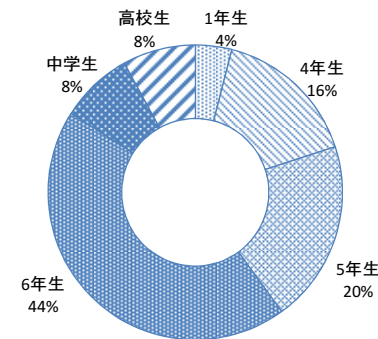


Fig.1 学年別の比率

ここで、小学生ユーザーの特徴として、ピグ友の多さ(Q9)を指摘することができる。今回質問をした小学生の中には最高で 138 人という小学生がいたが、平均でも 50 人を超えている。大人ユーザーの場合、「リアルな友達と楽しむためにピグを」という者であれば、ピグ友の数は 20 人弱になる場合が多いと言えるが、それに比して圧倒的に多いことがわかる。調査中であっても、急に小学生からピグ友の申請をされるという事態を何度か経験したほどであり、この傾向は小学生一般に該当するものであると思われる。「チャットをする」「ライブで庭作りをする」というのが一般ユーザーの多くの楽しみ方であるが、小学生ユーザーの興味の中心が「ピグ友をどれだけ多く作るか」にあることが示唆される。

ピグ友以外の項目については、「ピグに参加していない小学生」のデータをとっていないことから、それと比較検討することはできないが、家族との会話(Q32)は「よくする」「する」の二つの項目以外に該当すると答えた小学生は存在せず、勉強(Q23)も「どちらかといえば嫌い」と答えた小学生が 1 名いたのみで、あとは「好き」「どちらかといえば好き」に該当する回答であった。また、学校で友達と遊ぶか(Q21)に対して「ほとんど遊

Table 2 インタビュー結果の概要 (一部)

本人について	Q1	Q2	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q15
	年齢	性別	きっかけ	ピグですること	はまり度	ピグとも数	ピグ内リアルとも数	家族でピグ	家族が認知	使用PC	課金
1. 小学1年	1. 女	1. 母親	1. チャット	1. すごく嵌っている	実数	実数		1. 母親	1. 母親	1. 自分専用	1. あり
2. 小学2年	2. 男	2. 父親	2. 釣り	2. 嵌っている				2. 父親	2. 父親	2. 親の	2. なし
3. 小学3年		3. 兄	3. カジノ	3. 普通				3. 兄	3. 兄	3. 兄姉の	
4. 小学4年		4. 姉	4. ライフ	4. そうでもない				4. 姉	4. 姉	4. 学校の	
5. 小学5年		5. 弟	5. お買い物	5. 飽きている				5. 弟	5. 弟	5. 友達	
6. 小学6年		6. 妹	6. グッピグ					6. 妹	6. 妹	6. その他	
7. 中学生		7. 学校の友達	7. きたよ					7. していない	7. 誰も知らない		
8. 高校生		8. その他友達	8. その他								
9. その他		9. 自分から									
10. その他		10. その他									
名前											
雅★	6	1		16	3	5	5	7		2	2
ルイ	7	2	7	1234	3	32	10	7	125	2	
?.**城にやん**+?	6	1		1	3	52	5				
.?夜空 雪隠?.	6	1	4	1	3	19	10	4			2
りお	6	1		14	3	90					
花園ジョコラ	8	1	9	13	1	46					1
はる	7	2		1	2	78		7		1	1
wouko	8	1	9	1	2	138				1	
ららりん	5	1	8	1	3	83	10	7	7	2	2
モカブー	5	1	8	1	2	63	10	7	12	2	3
クウミ	6	1	10	4	2	105	10	1	12	2	1
イチゴオーレ	6	2	7	8	2	37	15	7	7	1	2
あいちゃん	4	1	4	1	1	106	5	14	14	2	
【りおん】	6	1	7	1	2	32	5	7	1	2	1
雪咲鍵	6	1	8	1	2	4	5	7	7	1	
キティ	5	1	4	1	3	10	5	4	14	3	2
ワンワン	4	1	1			94		16	16		1
あおちやむ	6	1	7	2		81		7		2	
し.あゆた.	5	4	7		2	111				2	
あつあみ	4	1	7			54					
おきつき~@	4	1	7			32					
(w*3~w)探偵(w*0~w)	6	1	10			31					
アングルモア	1	1		4	2	128					2
えみりん	5	1	10		3	15				2	2
うさちゃん	6	1				34					

ばない」に該当する回答をしたのは小学生では2名のみであった。軽々に論じることはできないが、これらの回答からするかぎりでは、一般的に想定される小学生像からそれほど乖離は存在しないと推測される。つまり、おおまかに言って、通常想像される一般的な小学生がピグに参加しており、決して特殊な層ではないことが推定される。

一般ユーザーと比べて異なると感じられる言動も一部に存在する。たとえば、親と一緒にプレイしている小学生の中には課金をしているユーザーもいたが、逆に課金は出来ないが欲しいものがあるユーザーは、急にチャットでアメGがいくらあるかを聞いたり、ギフト機能でプレゼントを要求したりという行動もうかがえた。そのような行動は、一般ユーザーではほとんど見られないものであり、特徴的なものであると言える。ただしこれは「幼さ」に由来するものであるとも考えられ、小学生ユーザーの特徴というよりは、小学生そのものの特徴である可能性も捨てきれない。

また、小学生ユーザーは質問をしている最中に途中で急に消える(逃げる)ことが多くあり、質問項目すべてを聞くことは難しいという問題に直面することが多々あった。

話の途中でどこかへ行く、というのは日常ではまず出来ないことであり、自分にとって都合が悪くなると逃げるという行動は、オンラインゲームならではの匿名性による点が多いと思われる。当然、本人の都合で会話を中断し、どこかへ消えるという行動は、友達を作る上で決して良いことではない。これは、前述の「プレゼント要求」と同様「幼さ」によるものであるとも言えるが、実体的な世界であれば、そのような行動はとらないとも考えられ、さらなる検討を要する。また、この「会話の中断」の傾向は、ピグを始めてからの期間(Q5)とのあいだに関係性が見られず、少なくとも今回の調査からするかぎり、「ピグ経験の浅さ」によるマナー意識の欠如であったり、逆に「ピグ経験の長さ」によって獲得された何らかの性向によるものとは考えにくい。さらには前に検討した「ピグ友の数」(Q9)との関連も薄い。この点に関しては、前述の戸田・野崎(2009)における指摘である「自己防衛」の観点から検討する必要があると思われる。

4. おわりに

学習指導要領の変更によって、情報化社会において小学生がコンピューターを使えるようになることは重要とされるようになってきている。また、日本の情報化教育は国際社会に比べても遅れていると考えられていることからしても、小学生への

情報教育は必要なことであろう。しかしながら一方で、ネットワークに接続して多種多様な他人とのあいだでコミュニケーションをとることは、さまざまな危険がつきまとうことにも注意が必要である。それは単に犯罪に巻き込まれたり、不愉快な経験をしたりということばかりではなく、ネット上でのコミュニケーションによって、将来の問題行動の種となるような性向や概念を獲得してしまうことの問題も検討しなくてはならない。

さらには、教育の場ではなく娯楽の場において、無防備なままにネットに接続してしまうことによる問題は、より大きいと考えられる。MMORPG などオンラインゲームに対するイメージはあまり良くないため、小学生がプレイしている例はそれほど多くない。しかし同じオンラインゲームに分類されるピグに対しては比較的寛容であるのか、小学生ユーザーが多い。ネット社会におけるモラルやマナーなどはもちろん、社会におけるモラルやマナーも未熟な小学生が、様々な年齢層の人とネットを介して出会い、会話を

するという事は、あるべきコミュニケーション能力の獲得という観点に鑑みるに、かなりの問題が存在していると考えられる。今回の調査結果からではその原因を論じることはできないが、今後、その訴求力と影響という二つの観点から、さらなる検討が必要であると考えられる。

また、ネットユーザーの性質や性向の把握そのものが難しいとされる中で、小学生を対象としたこの種の調査の問題点を検討し、より実効的な方法を考えることも重要である。今回使用した半構造化面接の手法は、当然多数の検討の余地があるが、いくつかの調整と工夫を施すことによって、実態把握の手法として使用することができる可能性があると考えられる。

参考文献

- 1) 情報教育の実践と学校の情報化 ―新「情報教育に関する手引」―,
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/020706c.pdf, 文部科学省
- 2) 小学校学習指導要領 : http://www.mext.go.jp/b_menu/shuppan/sonota/990301b.htm, 文部科学省,
(1998).
- 3) 戸田和幸・野崎浩成: 学校教育におけるネット社会を生きる力の基礎を築く学習の追究―本名・匿名の二つの立場と情報モラル教育の関連―, 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 第12号, pp.125-130(2009).
- 4) Yee, N.: Motivations for Play in Online Games, *CyberPsychology & Behavior*, Volume 9, Number 6, pp.772-775(2006).
- 5) Olson, C.K.: Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development, *Review of General Psychology*, Vol. 14, No. 2, pp.180-187(2010).
- 6) 藤桂, 吉田富二雄: オンラインゲーム利用が孤独感・敵意的認知に及ぼす影響―自己の表出, 現実とのバランスの観点より―, 筑波大学心理学研究, 33, pp.51-57(2007).
- 7) 保坂亨・大野木裕明・中沢潤: 心理学マニュアル面接法, 北大路書房(2008).