

早稲田大学 人間科学学術院 人間科学会 諸費用補助成果報告書 (Web 公開用)

申請者 (ふりがな)	小林 えり佳 (こばやし えりか)
所属・資格 (※学生は課程・学年を記載。卒業生・修了生は卒業・修了年月も記載)	修士課程 2年
発表年月 または事業開催年月	2023年 7月
発表学会・大会 または事業名・開催場所	日本ストレスマネジメント学会第21回学術大会・研修会
発表者 (※学会発表の場合のみ記載、共同発表者の氏名も記載すること)	小林えり佳・大山一樹・橋本 壘・嶋田 洋徳
発表題目 (※学会発表の場合のみ記載)	デバイスの差異によるインターネットゲーム障害傾向にタイムマネジメントスキルが及ぼす影響
発表の概要と成果 (抄録を公開している URL がある場合、「概要・成果」を記載した上で、URL を末尾に記してください。また、抄録 PDF は別途ご提出ください。なお、抄録 PDF は Web 上には公開されません。)	
<p>【目的】 本研究では、IGD 傾向に対するタイムマネジメントスキルの影響が、デバイスの違いによって差異が生じるかを検討することを目的とした。</p> <p>【方法】 研究協力者 インターネットゲームを行う大学生 147 名 (平均年齢 20.73±1.71 歳)、高校生 184 名 (平均 16.51±0.68 歳)、中学生 120 名 (平均 12.69±1.18 歳) 測度 デモグラフィック項目 (年齢, 性別, 1 日あたりのゲーム時間/自由時間など), ゲームを使用する際によく用いるデバイス (スマホ, パソコン), IGD 傾向 (IGDS-J; 鷺見他, 2018), タイムマネジメントスキル (時間管理尺度; 井邑他, 2016) 倫理的配慮 本研究は早稲田大学の「人を対象とする研究に関する倫理審査委員会」の承認を得て実施された (承認番号: 2021-260)。なお, 本報告は小林他 (2023, 日本教育心理学会第 65 回総会) と同一のデータセットを用いて, 再分析を行ったものである。</p> <p>【結果・考察】 デバイスによる IGD 傾向に対するタイムマネジメントスキルの影響の差異を検討するために, 重回帰分析を行った。その結果, スマホを使用する者において, タイムマネジメントスキルの有意な負の影響が見られた。PC を使用する者においては, いずれの年齢も, タイムマネジメントスキルの有意な影響は見られなかった。 分析の結果から, スマホはゲームへのアクセスが容易であることから, スマホを介してゲームを使用する者の IGD 傾向の低減のためには, 年齢にかかわらず, タイムマネジメントスキルの向上が有効であることが示唆された。一方で, PC を介したゲーム使用においては, タイムマネジメントスキルの向上が有効でないことが示唆された。先行研究においては PC におけるゲームは, スマホと比較して高品質であり没入感が高いことから, 依存度を高めやすいことが示唆されている。そのため, 時間管理のスキルを有しているのみでは IGD 傾向の改善が困難であることが考えられる。</p>	

※無断転載禁止