

# ゲーム依存症問題が深刻化する可能性と改善策

19191084 今涼太郎

昨今、ゲーム依存症の問題は社会的に広く認知されるようになったが、新型コロナウイルス感染拡大によってゲームプレイヤー人口が増加した事により、ゲーム依存症問題はより一層深刻化していくのではないだろうかと筆者は考えた。筆者と似たようなテーマを扱う先行研究では、コロナ禍前と比べてコロナ禍後の方がゲームへの依存傾向がある人が1.6倍増えている事や、新型コロナウイルスに感染した人は、感染していない人と比べてゲーム障害になるリスクが5.67倍も上がることが明らかになっている。これらの先行研究を踏まえて、今後具体的にどう深刻化していくのかを予測し、調査を行うことで実態を調べ、改善策を検討するのが本論文の目的である。

調査をするにあたり5つの仮説を立て、それに沿って17問の質問を考えた。本調査の調査期間は2022年8/25~8/28、調査方法は回答をお願いする方にGoogle Formを送信する方法で、計68名の方にご協力いただいた。

調査の結果から、回答者の回答傾向を調べるためにカイ二乗検定を行ったところ、3つの組合せで有意水準が見られ、その内の1つに、新型コロナウイルス感染拡大の影響でゲーム依存症問題が深刻化してると言える判断材料となる組合せが明らかになった。さらに5つ立てた仮説の内、2つが立証されるという結果となった。

調査の結果を踏まえて、やはり新型コロナウイルス感染拡大によってゲーム依存症問題は深刻化していると考えた。それはカイ二乗検定で有意性が出た事や、5つの内2つの仮説が立証された事から裏付けできる。そしてその改善策を検討するにあたり、調査した方々に改善策を問う質問も設定しており、その回答者の意見も参考にした筆者なりの見解は、ゲームから気を反らせるような行動を取り、同時並行して医療機関にて適切な治療を行う事が最も適切であるという結果となった。