

大学生におけるパチンコ嗜癖と職業未決定との関連

福田 舞*・田邊敏明

Relationships between addiction to slingshot and vocational indecision
on undergraduates

FUKUDA Mai, TANABE Toshiaki

(Received September 30, 2011)

キーワード：パチンコ嗜癖，職業未決定，大学生

問題及び目的

現代社会では、パチンコやパチスロ、競馬など様々なギャンブルが存在し、これらは大衆娯楽として、私たちの生活に楽しみを与えてくれている。その中でも、パチンコ・パチスロ産業は平成21年度の売上が21兆円と、中央競馬の2兆5千億円など他のギャンブルと比べても群を抜いた数字であり（公益財団法人日本生産性本部，2010）、多くの人々に愛好されていることがわかる。安藤（2000）が行った調査においても、大学生における各種ギャンブルへの接触経験は、男女共にパチンコへの接触経験率がもっとも高く、大学生にとっても身近なギャンブルであるといえる。

しかし1990年代から、親がパチンコに夢中するあまり、子どもを死亡させるという事件がメディアに取り上げられ、「ギャンブル依存症」や「パチンコ（パチスロ）依存症」という言葉が一般的に使われるようになった。このように、パチンコ・パチスロを娯楽として楽しむ人々がいる一方で、パチンコ・パチスロが人々に与える問題点も注目されるようになった。

「ギャンブル依存症」はある行為の過程に嗜癖する過程嗜癖で、田辺（2002）は嗜癖を「認知と行動が乖離しており、自分には不利益・不都合となっているのにやめられないで続いている習慣」としている。またDSM-IVでは「他のどこにも分類されない衝動制御の障害」の「病的賭博（pathological gambling）」に分類されている。

このように、パチンコ・パチスロ嗜癖（依存症）を始めとするギャンブル嗜癖は、専門的な支援や介入が必要なメンタルヘルスの問題である。しかし現在の日本においては、ギャンブルにおける自己の精神・経済基盤の破滅は自己責任・自業自得だとする風潮が強く、専門的な支援や介入が必要であるという認識が浸透していないという指摘がある（新野，2004；品川，2010）。

そして遠藤（2005）は、若年から始めた場合に習慣化しやすいというのは他の嗜癖と同様であり、またパチンコ・パチスロの「身近」「親和性」「機械相手」といった特徴が、他のギャンブルと比べて依存性を高めていると指摘している。親の監視がなくなり、それまでの高校生と比べて時間・行動に自由の利くようになった大学生がパチンコ・パチスロ嗜癖になるというこ

*平成22年度山口大学教育学部教育心理学コース卒業生

とは大いに考えられることである。パチンコ嗜癖への治療法を報告した論文の中では、パチンコ嗜癖のある大学生に、生活習慣の乱れや講義への欠席など履修状況の悪さが見られたという(河田・千々岩・緒方, 2005)。しかし、先ほども述べたように、現在の日本ではギャンブル嗜癖への十分な理解がなされていないこともあり、ギャンブル、その中でもパチンコ・パチスロに焦点を当てた調査・研究は、一般人・大学生問わず、ほとんどなされていないのが現状である。榎本(2007)によると、嗜癖の問題を抱える人には自分が病気であるという自覚がないため、自ら専門医に相談に行くことはほとんどないという。このことを踏まえると、大学生のパチンコ・パチスロ嗜癖の実態、そして大学生生活に与える影響を調査し、専門的な支援や介入の方向性を検討することは重要なことと考えられる。

ここで、大学生という青年期における重要な発達課題としての職業決定がある。多くの学生は自ら職を選び、大学卒業と同時に社会へと出て行くわけだが、Erikson(1973)によると、「青年が肉体的な親密さ」や「決定的な職業選択」、さらに「激しい生存競争」などに同時に直面した時、アイデンティティ拡散の状態が顕在化するという。また青年期は心理社会的に責任や義務をある程度猶予され、様々な役割実験をしながら社会人として必要な能力や意識を身に付けていくというが(高木, 1999)、青年期である大学生の中には、学業に対する意欲が完全に喪失し、自発的・能動的な行動が消失しているアパシー状態の学生も少なからず存在する(山口, 1999)。そこで下山(1986)は、職業未決定の状態を細分化し、職業未決定の問題を考える上で、アイデンティティの確立との関係性に注目する必要性があるとした。

このように、大学生という青年期において、職業決定やアイデンティティの確立は重要な課題とされているのだが、アイデンティティの確立は嗜癖問題とも関係している。田辺(2002)はギャンブル嗜癖者の治療に取り組む中で、アイデンティティの未確立が、ギャンブル嗜癖の心理的背景の一つとしており、またGiddens(1992 松尾・松川訳 1995)も現代社会における嗜癖と自己のアイデンティティとの関わりについて、アイデンティティ確立の失敗が、一つのものに固執する嗜癖を生じさせるとしている。

パチンコ・パチスロは、「機械相手」ということもあり、賭けをやめるタイミングは行為者が決めることができる。そして、開店から閉店までパチンコ・パチスロを続けた場合、半日以上以上の時間を費やすギャンブルである。前述したように、パチンコ依存症の大学生に講義への欠席など履修状況の悪さが見られたが(河田ら, 2005)、学業を犠牲にしてまでパチンコ・パチスロを行うことで、現在・あるいは未来の自分と向き合う時間を少なくし、職業的アイデンティティの未形成や職業未決定といった問題を生じさせることも考えられる。また、パチンコ・パチスロに限ったことではないが、ギャンブルでは勝った場合にお金を得ることができる。私たちは働くことに様々な意味を持たせているが、その中でも「お金を得て生計を立てる」ということは一際重要なことである。ギャンブルで勝つことはその「お金を得る」という面を補うと同時に、パチンコ・パチスロ以外で収入方法を考えないようになるなど、職業的アイデンティティの未形成や職業未決定といった問題を助長するということも考えられる。

以上のことから、本研究では大学生のパチンコ・パチスロ嗜癖と職業未決定との関連について検討していく。その際、下山(1986)が職業未決定状態を細分化するために作成した職業未決定尺度を用いることにする。またパチンコ・パチスロをする動機にも注目し、動機の違いがパチンコ・パチスロ嗜癖、そして職業未決定とどう関連していくのかも検討していく。

谷岡(1998)はパチンコへの内面的動機の中でも、「パチンコをしたい」という過度な欲求を引き起こすのは何かしらの心理的ストレスが原因であるという。そして、その心理的ストレ

スの一つに、不公平感や嫉妬心をあげている。向上心はあるものの、現実世界では否定され達成感を味わえない人が、てっとり早く勝利感を味わえる場としてギャンブルがあるとしている。また田辺（2002）もギャンブル嗜癖になる人の特徴として、日常生活での充足感・充実感に欠けていることをあげている。これらのことより、本研究では以下のように仮説①を立てる。

仮説① パチンコ・パチスロ嗜癖がある人は、嗜癖のない人よりも、「勝つ」ことを目的としてパチンコ・パチスロをする。

また下山（1986）は、将来の見通しが無い「未熟」因子・情緒的に混乱している「混乱」因子、職業決定を猶予している「猶予」因子・積極的に模索している「模索」因子、安易な職業決定をとる「安直」因子、職業の既決を示す「決定」因子の6つに因子から構成される職業未決定尺度を作成している。そして未熟・混乱型はアイデンティティの未確立という問題を抱えていることを明らかにしている。また、田辺（2002）のアイデンティティの未確立が、ギャンブル嗜癖の心理的背景の一つであるという意見も踏まえ、本研究では以下のように仮説②と③を立てる。

仮説② パチンコ・パチスロ嗜癖がある人は、嗜癖がない人よりも、職業未決定状態の未熟・混乱型を示す。

仮説③ パチンコ・パチスロにおける「勝つため」という動機は、職業未決定状態の未熟・混乱と関係を示す。

なお、本研究における「嗜癖」とは、田辺（2002）の嗜癖の定義を参考にし、「自分や周りの人間に不都合・不利益になっているとわかっているのに、やめられないで続けている行動」と定義し、職業未決定は「自分がやりたいと思う職業を決定できていない状態」と定義する。

方 法

調査対象者

山口大学学生132名（男性97名、女性35名）、平均年齢は21.65歳（ $SD=0.92$ ）。

（パチンコまたはパチスロを現在行っている学生を主な対象とし、比較対照のためパチンコ・パチスロ経験のない学生にも質問紙を配布した。）

調査時期

2010年11月～2010年12月

手続き

調査対象者へ個別に質問紙を配布し、後日回収した。

質問紙

質問紙は以下のもので構成されている。

フェイス項目：調査対象者の所属についての項目。学部・学年・性別・年齢について、回答を求めた。

ギャンブル・ゲームへの接触経験：「パチンコ」・「パチスロ」・「競馬・競艇・競輪」・「麻雀」・「オンラインゲーム」・「テレビ・携帯型ゲーム」の6つのギャンブルまたはゲームについて、「やったことがない」を1点、「過去にやっていたが、今はやっていない」を2点、「週に1回以下の頻度でやる」を3点、「週に1回以上の頻度でやる」を4点とする4件法で回答を求めた。

パチンコ・パチスロ動機尺度：谷岡（1996）が分類したギャンブルへの内面的動機と、パチンコ・パチスロ経験者へのインタビューと自由記述によるアンケートで得られたパチンコ・パチスロへの動機を心理学教員と検討し作成した。「当てはまらない」を1点、「あまり当てはま

らない」を2点、「やや当てはまる」を3点、「当てはまる」を4点とする4件法で回答を求める質問11項目と、自由記述の質問1項目で構成される。なお、本尺度は現在パチンコ・パチスロをしている人のみに回答を求め、パチンコ・パチスロのうち、する頻度が高い方について回答してもらった。よって全調査対象者のうち74名から回答が得られた（男性71名、女性3名、平均年齢21.77歳 $SD=0.88$ ）。

パチンコ・パチスロ嗜癖の判定尺度：ギャンブラーズ・アノニマス（gamblers anonymous 以下GAとする）の20の質問（遠藤（2005）から引用）を、大学生かつパチンコ・パチスロ経験者のみが回答するということを考慮した上で、若干文章を修正して使用した。「全くない」を1点、「まれにある」を2点、「時々ある」を3点、「しばしばある」を4点、「いつもある」を5点とする5件法で回答を求めた。なお、パチンコ・パチスロ動機尺度と同様に、現在パチンコ・パチスロをしている人のみに回答を求めた。よって全調査対象者のうち74名から回答が得られた（男性71名、女性3名、平均年齢21.77歳 $SD=0.88$ ）。

職業未決定尺度：下山(1986)の職業未決定尺度に修正を加えて使用した。「当てはまらない」を1点、「どちらでもない」を2点、「当てはまる」を3点とする3件法で回答を求めた。なお、既に企業等から内定をもらっている学生が回答した場合、回答しづらいと感じる項目が多かったため、本尺度の回答前に、大学卒業後の就職先が決定しているかどうかを確認する質問項目を設けた。そして、就職先が未決定の人だけに本尺度の回答を求めた。よって全調査対象者のうち89名から回答が得られた（男性26名、女性32名、21.52歳 $SD=0.94$ ）。

結 果

1. ギャンブル・ゲームへの接触経験

「パチンコ」・「パチスロ」・「競馬・競艇・競輪」・「麻雀」・「オンラインゲーム」・「テレビ・携帯型ゲーム」の6つのギャンブルまたはゲームについて、「やったことがない」・「過去にやっていたが、今はやっていない」・「週に1回以下の頻度でやる」・「週に1回以上の頻度でやる」の接触頻度別に全調査対象者132名を分類した。その結果を Figure 1に示す。

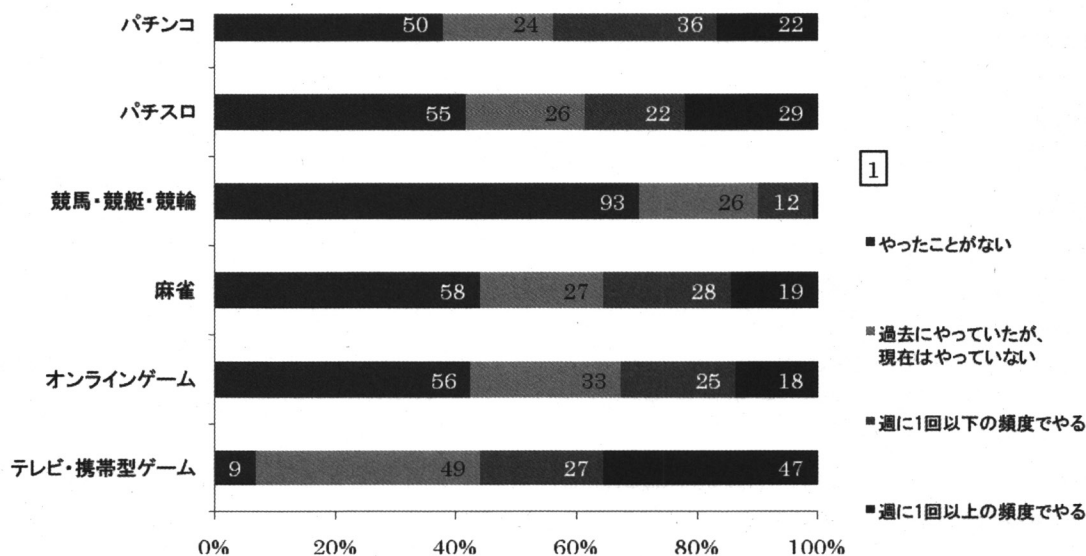


Figure 1 各ギャンブル・ゲームにおける接触頻度別の人数

2. パチンコ・パチスロ嗜癖の判定

パチンコ・パチスロ嗜癖の判定は、GAの20の質問の判定に基づき、20項目中7項目以上「しばしばある：4点」または「いつもある：5点」と回答したものをパチンコ・パチスロ嗜癖者とした。74名の調査対象者のうち、パチンコ・パチスロ嗜癖者に該当する者は、28名であった。「しばしばある：4点」または「いつもある：5点」と回答した項目の合計の平均は5.58項目 ($SD=4.55$) であった。それぞれの項目合計数に含まれる人数は Figure 2に示す。

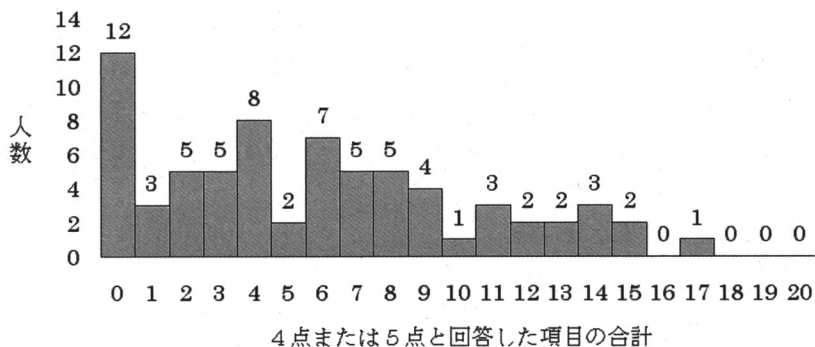


Figure 2 「しばしばある：4点」または「いつもある：5点」と回答した項目の合計数と人数

3. パチンコ・パチスロ動機の種類

パチンコ・パチスロ動機尺度の択一式の質問11項目について、探索的因子分析（重み付けのない最小2乗法、プロマックス回転）を行った。共通性の低かった3項目を除外して再度分析を行ったところ3因子が抽出された（累積寄与率 64.00%）。第1因子は「10. 遊びとして楽しむため」など、娯楽を目的とした3項目から構成されるため、「娯楽」因子と命名した。第2因子は「3. ストレス解消のため」など気晴らしを目的とした3項目から構成されるため、「気晴らし」因子と命名した。第3因子は「5. 勝った時の喜びが忘れられないため」・「6. お金を得るため」の2項目からなる。「金銭を得る」は「パチンコ・パチスロに勝つ」と解釈することができるため、第3因子を「勝利欲求」因子と命名した。各項目の因子負荷量と各因子の α 係数を Table 1に示す。

なお、11項目中3項目が除外され、また因子負荷量が1を超えた項目もあることから、以下の分析では抽出された因子ではなく、パチンコ・パチスロ動機尺度の各項目を使い分析を行う。

Table 1 パチンコ・パチスロ動機尺度 因子分析結果

	娯楽 因子	気晴らし 因子	勝利欲求 因子	α 係数
10 遊びとして楽しむため	1.017	-0.162	-0.115	0.734
2 暇つぶしのため	0.660	0.050	0.024	
9 好きな機種があるため	0.458	0.147	0.259	
3 ストレス解消のため	-0.018	0.910	0.079	0.820
7 嫌なことを一時的に忘れるため	-0.117	0.781	-0.092	
11 気分転換のため	0.352	0.602	-1.330	
5 勝った時の喜びが忘れられないため	0.050	-0.001	1.000	0.697
6 お金を得るため	-0.070	-0.078	0.559	
1 友達との付き合いのため				
4 駆け引きなど、緊迫感を楽しむため				除外項目
8 自分で戦略を考えられるため				

4. パチンコ・パチスロ嗜癖と動機

分析をするにあたり、GAの20の質問に「しばしばある：4点」または「いつもある：5点」と回答した項目の合計数が、0項目から6項目の調査対象者46名を“嗜癖なし群”、また7項目以上の調査対象者28名を“嗜癖あり群”とした。

パチンコ・パチスロ動機尺度の択一式の11項目について、それぞれ項目の得点を従属変数、群の違いを独立変数とするt検定を行った。各項目の平均値と標準偏差をTable 2に示す。

t検定の結果、「3. ストレス解消のため」($t(72)=-3.229, p<.005$)、「5. 勝った時の喜びが忘れられないため」($t(72)=-3.372, p<.005$)、「6. お金を得るため」($t(72)=-3.291, p<.005$)、「7. 嫌なことを一時的に忘れるため」($t(72)=-3.363, p<.001$)、「11. 気分転換のため」($t(72)=-2.847, p<.01$)、の全てにおいて嗜癖あり群の方が嗜癖なし群より、有意に得点が高かった。また、「9. 好きな機種があるため」では、嗜癖あり群の方が嗜癖なし群より高い傾向が見られた($t(72)=-1.860, p<.10$)。また、「1. 友達との付き合いのため」、「2. 暇つぶしのため」、「4. 駆け引きなど、緊迫感を楽しむため」、「8. 自分で戦略を考えられるため」、「10. 遊びとして楽しむため」の5項目では有意な差は見られなかった。

Table 2 パチンコ・パチスロ動機 項目の平均値と標準偏差

質問項目	嗜癖あり群		嗜癖なし群	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
1 友達との付き合いのため	2.357	1.109	2.174	0.985
2 暇つぶしのため	3.214	0.725	2.891	0.983
3 ストレス解消のため	3.107	1.047	2.370	0.869
4 駆け引きなど、緊迫感を楽しむため	2.750	1.090	2.435	0.948
5 勝った時の喜びが忘れられないため	3.679	0.847	2.913	1.060
6 お金を得るため	3.714	0.647	3.043	1.083
7 嫌なことを一時的に忘れるため	2.857	1.187	2.000	0.956
8 自分で戦略を考えられるため	2.000	1.035	1.870	0.947

9 好きな機種があるため	3.500	0.779	3.109	0.914
10 遊びとして楽しむため	3.143	0.789	3.065	0.987
11 気分転換のため	3.429	1.015	2.717	1.036

5. 職業未決定尺度

下山 (1986) が分類した職業未決定タイプを用いて検討を行うため、同研究の因子構造と因子名を採用した。第1因子は将来の見通しが無く、職業決定に取り組めないでいる状態に関する7項目からなる「未熟」因子、第2因子は職業決定に直面して不安になり、情緒的に混乱している状態に関する8項目からなる「混乱」因子、第3因子は職業決定を猶予して当面のところは職業決定について考えたくない状態に関する7項目からなる「猶予」因子、第4因子は職業決定に向かって模索している状態に関する6項目からなる「模索」因子、第5因子は自らの関心や興味を職業決定に結びつけていこうとしない、安易な職業決定態度に関する7項目からなる「安直」因子、第6因子は職業の既決に関する4項目からなる「決定」因子である。先行研究における職業未決定状態とアイデンティティ確立との関係性を考慮して、以降「混乱」・「未熟」・「安直」・「猶予」・「模索」・「決定」の順に並び替えて示す。各因子に含まれる項目の平均点を算出し、下位尺度得点とした。

6. 職業未決定とパチンコ・パチスロ嗜癖

職業未決定尺度に回答した89名のうち、GAの20の質問によってパチンコ・パチスロ嗜癖者と判定されなかった調査対象者30名を“嗜癖なし群”とし、パチンコ・パチスロ嗜癖と判定された21名を“嗜癖あり群”とした。また、現在パチンコとパチスロのどちらもやっておらず、GAの20の質問に回答していない38名を“一般群”とした。

群間の差 各因子内で、群間に下位尺度得点の差があるかを調べるため、各因子の下位尺度得点を従属変数、群の違いを独立変数とする群間の1要因3水準の分散分析を行った。各因子の下位尺度得点の平均値と標準偏差を Table 3に示す。

Table 3 職業未決定尺度 下位尺度得点の平均値と標準偏差

因子名	嗜癖あり群		嗜癖なし群		一般群	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
未熟因子	1.748	0.639	1.548	0.414	1.643	0.490
混乱因子	1.875	0.536	1.833	0.407	1.905	0.439
猶予因子	1.762	0.592	1.733	0.521	1.477	0.454
模索因子	1.841	0.656	2.150	0.409	2.092	0.599
安直因子	2.007	0.607	1.600	0.368	1.605	0.469
決定因子	1.762	0.569	1.708	0.529	1.974	0.625

分散分析の結果、安直因子にのみ有意差が見られた ($F(2, 86)=5.590, p<.01$)。

Ryan 法による下位検定の結果、嗜癖あり群は嗜癖なし群・一般群の二つよりも有意に得点が高く、嗜癖なし群と一般群の間には有意な差はみられなかった ($p<.05$)。また、猶予因子において有意傾向が見られたが ($F(2, 86)=2.890, p<.10$)、その他の因子では有意な差は見られなかった。

7. 職業未決定とパチンコ・パチスロ動機

職業未決定タイプとパチンコ・パチスロへの動機との関連を調べるため、嗜癖あり群・嗜癖なし群それぞれにおいて、職業未決定尺度の下位尺度得点と、パチンコ・パチスロ動機尺度の択一式の11項目の得点の相関を求めた。その相関係数を Table 4・5に示す。

嗜癖あり群では、「2. 暇つぶしのため」という項目と未熟因子との間に中程度の負の相関、安直因子との間に強い負の相関、決定因子との間に中程度の正の相関が見られた。また、「9. 好きな機種があるため」という項目と混乱因子との間に中程度の負の相関が見られた。

嗜癖なし群では、「1. 友達との付き合いのため」という項目と猶予因子との間に弱い正の相関、決定因子との間に中程度の負の相関、「2. 暇つぶしのため」という項目と模索因子との間に中程度の正の相関、「3. ストレス解消のため」という項目と決定因子との間に中程度の正の相関、「5. 勝った時の喜びが忘れられないため」という項目と混乱因子との間に弱い正の相関、未熟因子との間に中程度の正の相関、「6. お金を得るため」という項目と未熟因子との間に中程度の正の相関、安直因子との間に弱い正の相関、「7. 嫌なことを一時的に忘れるため」という項目と安直因子との間に中程度の負の相関、決定因子との間に弱い正の相関、「9. 好きな機種があるため」という項目と決定因子との間に弱い正の相関、「10. 遊びとして楽しむため」という項目と模索因子との間に中程度の正の相関が見られた。

Table 4 嗜癖あり群におけるパチンコ・パチスロ動機と職業未決定との相関係数

項目	職業未決定因子	混乱	未熟	安直	猶予	模索	決定
1 友達との付き合いのため		.083	-.014	.018	.118	.402	.053
2 暇つぶしのため		-.123	-.528*	-.722**	-.350	.355	.638**
3 ストレス解消のため		.124	-.146	-.231	.234	.107	.313
4 駆け引きなど、緊迫感を楽しむため		.189	-.282	-.428	-.154	.025	.398
5 勝った時の喜びが忘れられないため		-.015	.117	-.040	-.135	-.233	.008
6 お金を得るため		.057	.351	.091	.127	-.056	-.309
7 嫌なことを一時的に忘れるため		-.029	-.249	-.058	.159	.073	.217
8 自分で戦略を考えられるため		.088	-.011	-.310	-.248	.062	.025
9 好きな機種があるため		-.467*	-.323	-.199	-.084	.183	.240
10 遊びとして楽しむため		-.400	-.344	-.317	-.103	-.056	.256
11 気分転換のため		.053	-.361	-.304	.004	.132	.248

(*... $p < .05$ **... $p < .01$)

Table 5 嗜癖なし群におけるパチンコ・パチスロ動機と職業未決定との相関係数

項目	職業未決定因子						決定
	混乱	未熟	安直	猶予	模索		
1 友達との付き合いのため	-.205	.052	-.142	.397*	.025	-.567**	
2 暇つぶしのため	.289	.338	.237	-.147	.413*	.163	
3 ストレス解消のため	.093	-.013	-.330	-.266	.173	.430*	
4 駆け引きなど、緊迫感を楽しむため	.326	.205	-.190	.002	.057	.026	
5 勝った時の喜びが忘れられないため	.364*	.475**	.041	-.152	.041	.331	
6 お金を得るため	.241	.434*	.374*	.167	-.007	.202	
7 嫌なことを一時的に忘れるため	-.018	-.179	-.412*	-.353	-.075	.399*	
8 自分で戦略を考えられるため	.093	-.208	-.325	-.220	.042	-.086	
9 好きな機種があるため	.111	.103	-.129	-.203	.206	.366*	
10 遊びとして楽しむため	.324	.248	.057	-.167	.403*	.060	
11 気分転換のため	.148	-.064	-.320	-.232	.282	.286	

(*... $p < .05$ **... $p < .01$)

パチンコ・パチスロ動機尺度の高低が、職業未決定尺度の各下位尺度得点にどの程度影響を与えているかをより詳しく検討するため、以下の分析を行った。

嗜癖あり群において相関の見られた4個の組み合わせと、嗜癖なし群において相関の見られた12個の組み合わせ、合計16個の組み合わせについて、それぞれの組み合わせにおけるパチンコ・パチスロ動機尺度の平均点を算出し、平均点より低い得点の調査対象者を動機低群、平均点より高い得点の調査対象者を動機高群とした。そして、群の違いを独立変数、因子の下位尺度得点を従属変数とするt検定を行った。各組の平均値と標準偏差、有意水準をTable 6・7に示す。

嗜癖あり群におけるt検定の結果、「2. 暇つぶしのため」と未熟因子との組み合わせ ($t(19)=3.937, p<.001$)、「2. 暇つぶしのため」と安直因子との組み合わせ ($t(19)=3.456, p<.005$)、「暇つぶしのため」と決定因子との組み合わせ ($t(19)=-3.807, p<.001$) において有意差が見られた。また、「3. 好きな機種があるため」と混乱因子との組み合わせにおいて有意傾向が見られた ($t(19)=2.001, p<.10$)。

嗜癖なし群におけるt検定の結果、「1. 友達との付き合いのため」と決定因子との組み合わせ ($t(28)=2.295, p<.05$)、「2. 暇つぶしのため」と模索因子との組み合わせ ($t(28)=2.499, p<.05$)、「5. 勝ったときの喜びが忘れられないため」と未熟因子との組み合わせ ($t(28)=-2.466, p<.05$)、「7. 嫌なことを一時的に忘れるため」と安直因子との組み合わせ ($t(28)=3.160, p<.005$)、「7. 嫌なことを一時的に忘れるため」と決定因子との組み合わせ ($t(28)=-2.215, p<.05$) において有意差が見られた。また、「3. ストレス解消のため」と決定因子との組み合わせ ($t(28)=-1.798, p<.10$)、「9. 好きな機種があるため」と決定因子との組み合わせ ($t(28)=-1.829, p<.10$) において有意傾向が見られた。

Table 6 嗜癖あり群における職業未決定下位尺度得点の平均値・標準偏差・有意水準

動機項目	職業未決定尺度	動機低群 平均値	動機高群 平均値	有意水準
2. 暇つぶしのため	— 未熟因子	2.119 (.574)	1.254 (.370)	****
2. 暇つぶしのため	— 安直因子	2.333 (.522)	1.571 (.468)	***
2. 暇つぶしのため	— 決定因子	1.438 (.340)	2.194 (.570)	****
3. 好きな機種があるため	— 混乱因子	2.275 (.379)	1.750 (.542)	+

(注) 括弧内は標準偏差, ****... $p<.001$, ***... $p<.005$, **... $p<.01$, *... $p<.05$, +... $p<.10$

Table 7 嗜癖なし群における職業未決定下位尺度得点の平均値・標準偏差・有意水準

動機項目	職業未決定尺度	動機低群 平均値	動機高群 平均値	有意水準
1. 友達との付き合いのため	— 猶予因子	1.661 (.566)	1.857 (.461)	
1. 友達との付き合いのため	— 決定因子	1.868 (.452)	1.431 (.582)	*
2. 暇つぶしのため	— 模索因子	1.833 (.419)	2.246 (.372)	*
3. ストレス解消のため	— 決定因子	1.569 (.498)	1.916 (.547)	+
5. 勝った時の喜びが忘れられないため	— 混乱因子	1.739 (.363)	1.895 (.444)	
5. 勝った時の喜びが忘れられないため	— 未熟因子	1.333 (.268)	1.690 (.450)	*
6. お金を得るため	— 未熟因子	1.428 (.389)	1.666 (.431)	
6. お金を得るため	— 安直因子	1.571 (.452)	1.628 (.290)	
7. 嫌なことを一時的に忘れるため	— 安直因子	1.753 (.293)	1.369 (.373)	***
7. 嫌なことを一時的に忘れるため	— 決定因子	1.541 (.464)	1.958 (.562)	*
9. 好きな機種があるため	— 決定因子	1.444 (.447)	1.821 (.543)	+
10. 遊びとして楽しむため	— 模索因子	2.064 (.478)	2.277 (.269)	

(注) 括弧内は標準偏差, ****... $p<.001$, ***... $p<.005$, **... $p<.01$, *... $p<.05$, +... $p<.10$

考 察

1. ギャンブル・ゲームへの接触経験について

本研究では、パチンコまたはパチスロを現在行っている学生を主な調査対象とし、比較対照のためパチンコ・パチスロ経験のない学生にも質問紙を配布するという形で調査を行った。そのため、パチンコ・パチスロへの接触頻度別の人数構成には偏りがあり、またその他のギャンブルやゲームについても偏りがあると考えられる。このことを踏まえて考察を行っていく。

今回の調査では、約62%の人にパチンコ経験があり、また約58%の人にパチスロ経験があった。同様のパーセンテージを示すのは、麻雀の約56%とオンラインゲームの約58%である。品川（2010）が大学生に行った調査においても、パチンコと麻雀の接触経験率がほぼ同数であったことから、大学生におけるパチンコと麻雀の接触経験率は近似すると考えられる。競馬・競艇・競輪は接触経験率が約30%と、パチンコ・パチスロの接触経験率と比べ低いパーセンテージになっている。遠藤（2005）は、パチンコ・パチスロ嗜癖者は他のギャンブルには手を出さず、ひたすらパチンコ・パチスロを行う傾向があると指摘しており、今回の結果からも、パチンコ・パチスロをしているからといって、競馬や競艇など他のギャンブルも同様に行っている訳ではないと考えることができる。テレビゲーム・携帯型ゲームは接触経験率が約93%と、パチンコ・パチスロと比べて高いパーセンテージを示している。「週に1回以上の頻度でやる」と回答した人の割合も約35%と6つのギャンブル・ゲームの項目の中で一番高い。今回の調査ではオンラインゲームの接触経験率に抜kindでた数字は見られなかったが、テレビゲーム・オンラインゲームに多くの時間を費やすことによって生じる悪影響は大学生に限らず、児童生徒の中でも問題になっており（戸部・堀田・竹内，2010）、嗜癖問題を考える上では注目すべき点であるといえる。

2. パチンコ・パチスロ嗜癖と動機との関連

群の違いを独立変数、動機尺度の項目得点を従属変数とするt検定の結果から、パチンコ・パチスロ嗜癖と動機との関連を検討していく。

「3. ストレス解消のため」、「5. 勝った時の喜びが忘れられないため」、「6. お金を得るため」、「7. 嫌なことを一時的に忘れるため」、「11. 気分転換のため」の5項目でパチンコ・パチスロ嗜癖がある群の方が、嗜癖がない群より有意に高く、またこの5項目は動機尺度の因子分析では「気晴らし」因子と「勝利欲求」因子に含まれる5項目であった。よって、嗜癖がある人は「友達との付き合いのため」、「暇つぶしのため」といった消極的な目的や、娯楽を求めてパチンコ・パチスロを行うのではなく、気晴らしやパチンコ・パチスロで勝つことを主目的としてパチンコ・パチスロを行っていると考えられる。このことから仮説①は支持されたといえる。谷岡（1998）は“向上心はあるものの現実世界で否定され続ける者にとって、てっとり早く勝利感を味わえる場がパチンコなどのギャンブルなのである”としている。このことから嗜癖がある人は学業や個々の課題と向き合うことで得るべき達成感や充実感をパチンコ・パチスロでの勝利に求めていると考えられることができる。

3. パチンコ・パチスロ嗜癖と職業未決定との関連

群の違いを独立変数、職業未決定尺度における6つの下位尺度得点を従属変数とする分散分析の結果から、パチンコ・パチスロ嗜癖と職業未決定との関連を検討していく。

分析の結果から、職業未決定尺度の中で、嗜癖あり群が他群より有意に得点が高くみられた

のは安直因子のみで、嗜癖がある人はない人よりも安易な職業決定をするということが示された。パチンコ・パチスロ嗜癖と未熟・混乱型との間には関連がないという結果から、仮説②は支持されなかったが、安直型と未熟・混乱型との共通性について以下のように考察する。

「安直」因子に含まれる項目は、「生活が安定するなら、職業はどのようなものでもよい」や「できることなら誰か他の人に自分の職業を決めてもらいたいと思うことがある」といった項目で、職業決定に関して自ら積極的に関与ようとしていない状態を表している。これは、自分の人生について責任をもった主体的な選択ができないとされるアイデンティティの拡散状態（二宮，2004）であると推測される。このことからアイデンティティの未確立という面においては未熟・混乱型と安直型は共通していると考えることができる。

また、先に述べた考察2と合わせてパチンコ・パチスロ嗜癖と職業未決定の関連について考えていくと、パチンコ・パチスロ嗜癖がある学生は、職業決定について悩み、自らの力で決定しようとする直接的な職業決定の努力をしないで安易な職業決定をしてしまうと考えられる。そして主体的な決定ができないことで生じる、達成感や充実感のなさをパチンコ・パチスロで解消しようとし、パチンコ・パチスロへとめり込んでいくと考えることができる。

4. パチンコ・パチスロへの動機と職業未決定との関連

パチンコ・パチスロへの動機と職業未決定との関連について、嗜癖あり群と嗜癖なし群に分け、各群内で考察を行っていく。またその際、Table 4・5における各群内での相関係数だけではなく、Table 6・7のように職業未決定尺度得点の素点を参考にしながら、各群の特異な側面着目して考察を行っていく。

嗜癖あり群 パチンコ・パチスロ嗜癖あり群では動機尺度の「2. 暇つぶしのため」と、未熟・安直因子との間に負の相関、決定因子と正の相関がみられた。また、「10. 好きな機種があるため」に混乱因子との間に負の相関がみられた。これらはすべて、動機尺度の低群・高群を独立変数としたt検定の結果においても、それぞれの因子の下位尺度得点に有意差または有意傾向が見られた。

「暇つぶしのため」という動機は、他にすべき事（例えば、学生の本業である学業など）がある場合、そのすべき事が優先されており、自身の問題や課題にもきちんと取り組むことができていると考えられる。よって、嗜癖あり群の中でも、「暇つぶしのため」という動機が高い人は、未熟型や安直型といったアイデンティティの未確立が関係している職業未決定状態にはなりにくく、職業決定が促進されると考えられる。

分析結果を細かく見ても、未熟因子においては、「2. 暇つぶしのため」の動機低群は平均値が2.119点と、動機高群の1.254点と比べても1点程の開きがある。また、安直因子においても「2. 暇つぶしのため」の動機低群は平均値が2.333点と、安直型の特徴ありとする3点に近い値である。しかしこれらとは逆に、決定因子においては「2. 暇つぶしのため」の動機低群は1.438点と1点に近い値であり、「暇つぶしのため」という動機は嗜癖がある人にとって、職業未決定状態と強く関係している動機であるといえる。しかし、「5. 勝った時の喜びが忘れられないため」や「6. お金を得るため」の項目については職業未決定との相関は見られず、嗜癖あり群においては仮説③は支持されなかった。

嗜癖なし群 パチンコ・パチスロ嗜癖なし群では動機尺度の「3. ストレス解消のため」と「7. 嫌なことを一時的に忘れるため」に、決定因子との間に正の相関が見られた。また、動機尺度の低群・高群を独立変数としたt検定の結果においても、それぞれ決定因子の下位尺度得点に

有意差または有意傾向が見られた。このことから、嗜癖がない人は気晴らしを目的としてパチンコ・パチスロを行う場合、職業決定が促進されるといえる。嗜癖がない人において、気晴らしを目的としたパチンコ・パチスロが職業決定を促進させることについて考察を行なう。ここで村山・及川（2005）を参考にすると、気晴らしなどのストレス状況に向き合わない回避方略をとったとしても、行動レベルでの回避方略であって目標レベルでの回避でなければ、情動が改善し、問題解決を促進する可能性もあるとしている。このことから、嗜癖がない人にとってのパチンコ・パチスロは、目標は回避せずに行動レベルでの回避方略と考えられ、その結果本業である学業にも集中でき、職業決定が促進されていると考えられる。

また、「2. 暇つぶしのため」、「9. 好きな機種があるため」、「10. 遊びとして楽しむため」の項目は模索や決定因子との間に正の相関がみられた。動機尺度の低群・高群を独立変数としたt検定の結果、「2. 暇つぶしのため」と模索因子の組み合わせでは有意差が見られ、「9. 好きな機種があるため」と決定因子との組み合わせでは有意傾向が見られた。よって嗜癖がない人にとって「娯楽」や「暇つぶし」としてパチンコ・パチスロを行う場合、アイデンティティ確立の程度が高いとされる模索型の職業未決定状態や職業決定に繋がるということが考えられる。これは娯楽としてのパチンコ・パチスロ行為は気晴らしとしてのパチンコ・パチスロ行為と同様に、日常生活でのストレスを低減させる効果を含んでいるからと考えられる。

しかし、模索因子における「2. 暇つぶしのため」の動機低群の平均値は1.833点、動機高群の平均値は2.246点と、嗜癖あり群における決定因子や安直因子などよりも平均値の差に開きがない。よって、嗜癖がない人は嗜癖がある人よりも、「暇つぶしのため」という動機と職業未決定との関係が弱いものであると推測される。

「5. 勝ったときの喜びが忘れられないため」、「6. お金を得るため」は、混乱や未熟・安直型の職業未決定状態との間に正の相関がみられた。しかし、動機尺度の低群・高群を独立変数としたt検定の結果においては、「5. 勝った時の喜びが忘れられない」と未熟因子との組み合わせにおいてのみ因子の下位尺度得点に有意差が見られ、その他の組み合わせでは有意差は見られなかった。よって「勝つ」ことを動機としたパチンコ・パチスロ行為と、アイデンティティ確立の程度が低いとされる職業未決定状態との関係性は示唆されたため、嗜癖なし群において仮説③は支持されたといえる。しかし「5. 勝った時の喜びが忘れられない」の動機低群における未熟因子の下位尺度得点は1.333点、動機高群では1.690点という双方の下位尺度得点の低さから、その関係性が強いものであるとは言い難い。

「1. 友達との付き合いのため」は猶予因子との間に正の相関、決定因子との間に負の相関がみられた。また動機尺度の低群・高群を独立変数としたt検定の結果では、決定因子との組み合わせにおいてのみ下位尺度得点に有意差が見られた。「友達との付き合いのため」という動機は、他者の意向に従ったパチンコ・パチスロのやり方であり、主体性のない動機である。この一つの項目から日常生活全般において行動の主体性がないとは断定できないが、本調査の結果からは人との付き合いでパチンコ・パチスロを行う人は、職業決定において主体的に取り組めないことで職業決定がなされず、職業について考えることを先延ばしにする猶予型の職業未決定状態になりやすいと考えられる。

5. まとめ

今回の調査から、パチンコ嗜癖がある人には、パチンコに「勝ち」を強く求めること、そして嗜癖がない人よりも気晴らしを目的としてパチンコをしていることが示唆された。しかし、

嗜癖がない人にとって、気晴らしとしてのパチンコは職業決定を促進しているが、嗜癖がある人には同様の結果が得られなかった。このことから嗜癖がある人とない人とは、同じ気晴らしであっても、村山・及川（2005）があげた回避レベルに違いがあることも考えられる。また、嗜癖がある人は嗜癖がない人やパチンコをしない人よりも安易な職業決定をする傾向が見られた。自分の興味関心を職業決定に結び付けられず、自分のやりたいと思う職業を見いだせないまま社会に出ることは、現在社会的問題として取り上げられている新規卒業者の早期離職やフリーター、ニートの問題へ繋がるとも考えられる。嗜癖がある人には、問題と正面から向き合おうとする意識や、心理的ストレスへの適切な対処方略の習得が重要であることが見出された。

<引用文献>

- American Psychiatric Association (Ed) (1994). *Quick reference to the diagnostic criteria from DSM-IV*. American Psychiatric Publishing.
- （アメリカ精神医学会 橋三郎・大野裕・染矢俊幸（訳）（1995）. DSM-IV精神疾患の分類と診断の手引 医学書院）
- 安藤明人（2000）. 大学生のギャンブル行動に関する予備的調査 武庫川女子大紀要, 48, 21-28.
- 遠藤優子（2005）. パチンコ・パチスロにはまるわけ—パチンコ業界の依存症アンケート結果に見る実態— アディクションと家族, 22, 121-127.
- 榎本稔（2007）. 依存症がよくわかる本 主婦の友社
- Erikson, E. H. (1959). *Identity and the life cycle*. International University Press.
- （エリクソン, E. H. 小此木啓吾（訳編）（1973）. 自我同一性：アイデンティティとライフ・サイクル 誠信書房）
- Giddens, Anthony (1992). *The transformation of intimacy : sexuality, love and eroticism in modern societies*. Polity Press.
- （アンソニー・ギデنز 松尾精文・松川昭子（訳）（1995）. 近代社会におけるセクシュアリティ, 愛情, エロティシズム 而立書房）
- 河田将一・千々岩亨・緒方明（2005）. 病的賭博のある学生への行動療法的支援 九州ルーテル学院発達心理臨床センター年報, 4, 19-24.
- 公益財団法人日本生産性本部（2010）. レジャー白書2010-2020年の余暇 人口減少社会への挑戦, 92-93 生産性出版
- 村山航・及川恵（2005）. 回避的な自己制御方略は本当に非適応的なのか 教育心理学研究, 53, 273-286.
- 新野基（2004）. ギャンブル行動に影響を及ぼすパーソナリティ要因の吟味—Big Five及びその他のパーソナリティ尺度との関係について— 応用心理学研究（東京国際大学大学院社会学研究科）, 14, 105-128.
- 二宮克美（2004）. 同一性の危機 子安増生・二宮克美（編）発達心理学 改訂版, 新曜社 pp.164-167.
- 下山晴彦（1986）. 大学生の職業未決定の研究 教育心理学研究, 34, 20-30.
- 品川由佳（2010）. 大学生のギャンブル依存に関する調査 総合保健科学（広島大学保健管理センター研究論文集）, 26, 51-57.

- 高木秀明 (1999). モラトリアム 中島義明・安藤清志・子安増生・坂野雄二・繁榊算男・立花政夫・箱田裕司 (編) 心理学辞典, 845 有斐閣
- 田辺等 (2002). ギャンブル依存症 生活人新書
- 谷岡一郎 (1996). ギャンブルフィーバー 中央公論社
- 谷岡一郎 (1998). 現代パチンコ文科考 筑摩書房
- 戸部 秀之・堀田美枝子・竹内 一夫 (2010). 児童生徒のインターネット, テレビゲーム依存傾向尺度の構成と, 小学生から高校生にかけての依存傾向尺度値の横断的变化 埼玉大学紀要 (教育学部), 59 (2), 181-199.
- 山口正二 (1999). アパシー 中島義明・安藤清志・子安増生・坂野雄二・繁榊算男・立花政夫・箱田裕司 (編) 心理学辞典, 14 有斐閣