

魂のチュートリアル—「親ガチャ」から考える若者のスピリチュアリティ

伊藤耕一郎

序章 研究の背景と手法

1 研究の背景

インターネット上で使われている「親ガチャ」という言葉について、朝日新聞記者の稲垣直人は、「1、2年前から使われはじめ、最近のネット上をにぎわせている SNS スラング」と説明し、その火付け役は土井隆義(社会学)だとしている(稲垣 土井 2021)。

筆者が「親ガチャ」をキーワードに調べたところ、30日間で10,230件のツイートがあり、そのうち89%がネガティブなものとしてカウントされていた¹。

ところで、若者がガチャという言葉を使った場合、現代サブカルチャーを代表するソーシャルゲームの「ガチャシステム」を指すことがほとんどである²。

堀江宗正(宗教学)が行った若者とスピリチュアリティに関する研究では、インタビューを行った4人の若者のうち2人はサブカルチャーをその入り口としており(堀江 2011: 156)、堀江は、今後スピリチュアリティがサブカルチャーとして定着していくとしている(時田 堀江 2020: 142)。

また、ソーシャルゲームの舞台背景となることが多い「ファンタジーの世界観」の中で使われている用語や概念は、精神世界³と共通点が多く(伊藤 2021: 220)、「親ガチャ」をスピリチュアリティとの関係で論じることも可能ではないかと考えた。

(1) 先行研究の有無

1 Yahoo リアルタイム検索 (https://search.yahoo.co.jp/realtime/search?p=%E8%A6%AA%E3%82%AC%E3%83%81%E3%83%A3&ei=UTF-8&ifr=tp_sc) 2022年2月17日閲覧。

2 筆者の行った調査範囲において親ガチャという言葉を知っている8割弱の若者の大半がソーシャルゲームをしている(巻末資料<1>参照)。

3 スピリチュアリティの概念の中心となる1分野(伊藤 2021: 45)

筆者は親ガチャについて、論文検索サイト及び国会図書館等で先行研究を確認したが、筆者が確認した範囲では先行研究とまで位置づけられるものは無かった。そこで、論文以外の論稿を探したところ、学術研究者らが論じている記事を見つけることができた。

詳細な部分での違いはあるが、これらの論稿の中で親ガチャは「どんな親のもとに生まれてくるかは運任せ、金持ちならアタリ、貧しい家庭ならハズレというような話」(望月 2021 : 42)」と説明され、今の若者が感じる社会格差のやるせなさについて述べられている。また、論稿では、この社会格差について概ね次の 2 点から解決策が示されている。

1 つめは、「この格差社会を変えていくために若い人たち自身も、社会に対して声を上げる」、「自分の 1 票が社会を変えうる」(稲垣 土井 2021)とされるように、親ガチャ問題が社会の問題であり、若者自身が社会問題に目を向ける必要性。

2 つめは、「『公正な教育機会』の実現こそが、必要」、「生まれる前からの格差を改善する政策と政府財政出動が行われれば『親ガチャ』は解消可能である」(末富 2021)、「いまの日本は、生まれた家庭次第で人生が左右されてしまう『親ガチャ社会』になっている」、「政治の役割は家庭に恵まれなかった人のために環境を整えること」(土井 五十嵐 盛岡 2021)とされるように、政治・行政が動く必要性である。

(2)研究目的

親ガチャ問題を論じたこれまでの論稿に、筆者は 1 つの違和感を覚えた。若者が興じるソーシャルゲームのガチャと、店頭においてあるガチャ(以下、物理ガチャと記す)を同じ意味として使っていることについては、「運まかせ」という意味に限っては、両者に違いはない。違和感は、論稿の中に「当事者の生の姿」が見えてこないことである。

土井は、親ガチャという言葉に対して、中高年世代には、「『自分の努力不足を親のせいにしてはいけない』といった反応」が多く見られ、「若い世代は『努力して成果があるのか?』と納得できない」(稲垣 土井 2021)としている。

また、「『こんな社会で頑張っても仕方ない』と言う人もいれば、『社会のせいにならずに自分で努力しろ』という人もいるだろう」(望月 2021 : 42)という声もある。

両者とも、マイケル・サンデルの『実力も運のうち能力主義は正義か?』(早川書房)で指摘されている不平等社会について論じており⁴、社会への是正を訴えていることから、これらの論稿の中心テーマは「若者の気持ち」ではなく社会格差や国・行政の問題であることがうかがえる。

土井は、「『親ガチャに外れた』と思う若者は、べつに不満を募らせているのではなく、現状に諦観(ていかん)している」(稲垣 土井 2021)と、若者の現状について言及してはいるが文脈上から土井の主題が「若者の実態を明らかにすること」でないことが分かる。

つまり、筆者が見つけた論稿では確かに「親ガチャ」と「若者」について論じられてはいるが、Twitter 等から親ガチャを使う若者像がある程度把握できれば、結論を出すにあたり、問題はない。これらの論稿と筆者の研究目的は別であり、筆者の覚えた違和感は問題にならないことが分かった。そこで本研究では、筆者とは研究目的が違うことを理解した上で、これまでの論稿も参照しつつ研究を進めることにした。

2 研究手法

本研究では 2 つの前提を踏まえる必要がある。1 つめは、SNS やブログ情報だけではなく、「生の若者の声」を調査すること。2 つめは、若者が使っている「親ガチャ」という言葉の背景となるソーシャルゲームとガチャシステムについての理解である。

(1)聞き取り及びアンケート調査

10 代が主として利用している Twitter(総務省 2021 : 11)には、先に述べたように 30 日間で 10,230 件の親ガチャについてのツイートがある。しかし、Twitter からは、利用者の年齢など正確な属性について判断することはできない。

また、本名利用が基本の Facebook を利用している 10 代は 19%であり(総務省 2021 : 11)今回の調査には向かない。

4 ここで両者が訴えている平等はサンデルをあげていることから「機会の平等」(努力する機会は誰にでもある)ではなく、「条件の平等」(階級・人種・民族・信仰を超えて人びとが集う公共の場など)を指している(サンデル 2021 : Kindle 4892/6186-4931/6186 311-314)。

若者と社会のシステムや国・行政の在り方について考察するのであれば、ツイートの内容から正確な年代を絞らずとも若者についての概要を読み取ることはできる。しかし、若者はスピリチュアリティに関しては秘密主義だとされており(堀江 2011 : 162-164)、こちらから積極的に質問していかなければ、必要な回答を得ることはできない⁵。

そこで、中学生～20代後半の社会人を対象とし、聞き取りによる質的調査を行った。また、同じ年代にアンケート調査を実施し、聞き取り調査から得た分析結果を補完することにした。なお、アンケート詳細と聞き取り調査対象の属性・実施日時等については、巻末資料<1><2>に記した。

(2) ソーシャルゲームとガチャシステムについて

現代の若者はしばしば Twitter や、実生活での会話において、ソーシャルゲーム用語を比喩として用いている。親ガチャを話題にしたツイートの中でもソーシャルゲームについて知らないと何を言っているのか分からないものも少なくない。公式 Twitter アプリを使って「運の悪さを嘆いているツイート」を絞りこむと、多くのソーシャルゲーム用語が使われている。

「親にはそもそもガチャをひかない選択権があるのに子ガチャとかいってる親はマジで引く そもそも作るなど 子どもにはガチャをひく選択権すらない もはやガチャとかでなく **強制イベント** ⁶親ガチャってのは私みたいに虐待を受けた人間だけが使ってほしいと思うこの頃…」(2022年2月18日閲覧)
「親ガチャどんなソシャゲよりも **SSR 率**が少ないのに**単発 1 回**」(2022年2月18日閲覧)

5 Twitter のダイレクトメールで直接若者に話しかければ良いという疑問もあるだろうが、筆者は何度となくこれを試しているが無視されるか、ブロックされることがほとんどだった。

6 通常ゲーム内でのイベントはプレイヤーの選択肢によって参加・不参加が決められるが、ゲームシステム上プレイヤーに選択権のないイベントを指す。

7 ソーシャルゲーム等におけるレアリティの 1 つである SSR(スーパー・スペシャル・レア)を引く確率を指す。希少価値が高く、ゲームによっては何万分の 1 という確率のものもあるとされる。

8 ガチャには 10 回分のガチャを 1 回で引ける「10 連ガチャ」と、1 回のガチャを引く「単発ガチャ」があり、通常ユーザーは何らかのメリットがある 10 連ガチャを引くことが多い。

今回実施したアンケート調査における回答の中にも今後流行りそうな言葉が多くあげられている。若者へのアンケートや聞き取りをするにあたり、ソーシャルゲームとガチャについての理解は必須である。

そこで、本研究ではまずソーシャルゲームについての検証を行うことにした。

第 1 章 ソーシャルゲームと若者への調査概要

1・1 ソーシャルゲームとガチャ

(1) ソーシャルゲームとは

ソーシャルゲームが本格的に注目され始めたのは、2007 年に GREE でサービスが開始された『釣り★スタ』だとされる(徳岡 2011 : 2)。当時(2011 年)は GREE や mixi といった国産のソーシャルネットワークがゲームを提供しはじめ、「SNS を利用し SNS の参加者がプレイするゲーム」が今のソーシャルゲームの語源となったとされる(徳岡 2011 : 2)。

この状況を一変させたのが「パズル&ドラゴンズ」の登場で、同タイトルは SNS を介さずにサービス開始から 1 年足らずで 800 万人のユーザーを獲得し、これをきっかけに、ソーシャルゲームとソーシャルネットワークは切り離されていくこととなった(二階堂 2013)。以降、名称だけが残り「ソーシャルゲーム」、「ソシャゲ」と呼ばれている。

本研究では引用などの特別な場合を除き、略語であるソシャゲと記す。

(2) ガチャシステムと周辺事情

ー 導入時期

ソシャゲのガチャについて、インターネットのサブカルチャー用語サイトでは「主にオンラインゲーム全般で導入されているマイクロトランザクション（課金サービ

しかし、10 連ガチャを引く条件を満たしていない等、単発ガチャしか引けない場合もある。このツイートは「親ガチャは 1 回限りの不本意なもの」であることを単発ガチャに喩えている。

ス) の一種、対象のゲーム内に登場するアイテムがランダムで提供される抽選サービスの通称」と説明されている⁹。名称は、2004年に発売されたパソコンソフト「メイプルストーリー」に導入された「ガシャポンシステム」という名称に由来する。

「ガチャ」や類似用語はバンダイが商標登録しているため、日本オンラインゲーム協会のガイドラインでは「ランダム型アイテム提供方式」と表記するように指導されたため¹⁰、最近ではガチャという用語はあまり使用されておらず、「召喚」、「祈願」、「スカウト」などと呼ばれている。

ソシャゲの人気作品の大半は異世界を舞台にした RPG¹¹で、「プロのゲーム制作者がオススメするアプリゲームクリエイターが選ぶ、面白いソシャゲおすすめ特集」¹²では上位 20 タイトル中、16 タイトルが RPG であった。

ソシャゲではアップデートにより、次々とストーリーが追加される。そのため「エンディング(ゴール)」はほぼ存在しない。

ーチュートリアル

物理ガチャと大きく違う要素が「チュートリアルの存在」である。チュートリアルは、実際のゲームと同じ操作を、ストーリーを進めながら練習するパートで、これが終わった時点で仲間となるキャラクター等を手に入れる。これがいわゆるガチャである。ソシャゲではガチャを引くまでに 1 行程多く踏む必要がある。チュートリアルは、長いゲームで 30 分程あり、筆者はゲーム『転生したらスライムだった件 魔王と竜の建国譚』のチュートリアルをプレイし、ガチャ(キャラクター10人の召喚)にたどり着くまでの時間を計ったところ 27 分と苦痛な時間を過ごした。

ーリセットマラソン(リセマラ)

9 「ガチャ」ニコニコ大百科 2020 年 10 月 10 日 (<https://dic.nicovideo.jp/a/%E3%82%AC%E3%83%81%E3%83%A3>) 2021 年 12 月 13 日閲覧。

10 同上。

11 ロールプレイングゲーム (Role playing game) の略。プレイヤーが割り当てられたキャラクターを操作しパーティを組みながら進めていく形式のゲーム(ゲーム用語 <https://yougoshu.com/hobby/games> 2022 年 2 月 18 日閲覧)。

12 2022 年 2 月 9 日情報更新分 (<https://aplihunter.net/ranking-social-game/#i-19>) 2022 年 2 月 18 日閲覧。

用語サイトによれば「レアリティが高いキャラクターや装備等を入手するため、アプリゲームのインストールとアンインストールを繰り返す行為を指す」、「ゴール(＝納得いくキャラが出る)まで目指して、走る(リセットとインストールを繰り返す)様子がマラソンのようであることから、リセットマラソンと呼ばれる」とされる¹³。

一 課金

リセマラや、石を集めてガチャを引かなくとも¹⁴、ゲームの運営会社に専用のプリペイドカードやクレジットカード等で決済を行いガチャを引くことができる。消費者庁では、種類によっては提供を禁止しているが(消費者庁 2016 : 1-3)、キャラクター入手のためのガチャを有償で提供することは禁止されていない。

M(20代女性 学生)は、「500円とかの小銭だどつい課金しがちで、年間で見るとまとまった金額になっているかもしれない」という。一般的にはソシャゲで課金するユーザーが使う金額は4000円強だと報告されている(新井 2013 : 281)。また、課金を繰り返す高校生については、「自分自身の行動及び知識について認識及び自覚が低い特徴がある」という研究報告もある(村上 塩田 2019 : 63-64)。

一 物理ガチャとソーシャルゲームのガチャ

序章であげた論稿は、「どんな親のもとに生まれてくるかは運任せ」という若者の現状から社会格差等について論じたものである。「運任せ」という点では物理ガチャと、ソシャゲのガチャが意味するものは変わらない。

しかし、若者のスピリチュアリティを考えるには物理ガチャと違うソシャゲのガチャが持つ独自性を把握しておく必要がある。高校教師で運動部の監督も兼任しているC(40代男性)は、「子どもにとってはカプセルのガチャとソシャゲのガチャは全く違うもの」と言う。

13 「リセマラ」numan 用語集(<https://numan.tokyo/words/9Ngf6>) 2021年12月16日閲覧。

14 ゲームを続けていくと、戦闘で敵を倒したり、一定の条件をクリアすることで報酬としてダイヤをはじめ宝石、鉱物が貰える。これを一定数集めれば再度ガチャを引くことができる。

Cは、「一番くじ」¹⁵を例に、「子どもらがコンビニで引いているのをコソッと見ますが、外れたといっても『出した金額の対価として得た景品』にはまあ納得している」とし、「けれども、部室で子どもらがソシャゲのガチャで外れを引いた話を聞くと、ゲーム会社、場合によってはスマホのせいにして¹⁶当たり散らしている時もある」と言う。

Mは、「物理ガチャは40個のカプセルが入っていれば4000円あれば最終的に目当てのものが手に入るが、ソシャゲのガチャで4000円課金しても目当てのものは、まず手に入らない」とする。

中学生のFやGは、「物理ガチャは引くことが目的だが、ソシャゲのガチャは引いてキャラクターを入手してからがゲームの始まり」と、ソシャゲの世界観を説明してくれた。

ソシャゲと親ガチャの関係を感じさせるものにN(20代女性 会社員)の言葉がある。Nは、「ソシャゲのガチャは天井¹⁷まで引いても、欲しいキャラが出ないことの方が多し」、「そういう課金の問題も含めて『親ガチャ』という言葉には怨念のような重いものがこもっているように感じる」と、ガチャの心的高揚感と虚脱感について話している。

またMは、「ソシャゲでは主人公(=自分)は弱く設定されており、ガチャで入手する仲間となるキャラクターは自分の守護者・保護者的な存在として、とても重要度が高い」としていた。

1・2 若者に対する調査¹⁸

15 最近のコンビニエンスストアでは流行のアニメや漫画の人気キャラクターグッズが当たる1回600円~700円で引けるクジ。

16 ソシャゲプレイヤーのあいだでは「端末依存」という風説がある。これは「スマホの製造番号によっては当たりが引けない端末がある」という内容をプレイヤーがツイートしたものが拡散し、都市伝説化したものである。

17 課金による金銭消費問題が起きないようにゲーム運営者が定めた自主規制で、一定回数以上ガチャを引くと、必ずSSRが出るなどの設定がなされている。しかし、SSRであっても自分の欲しいキャラクターとは限らないため、延々と課金するプレイヤーも存在する。

18 調査は関西大学大学院文学研究科院生協議会が定める「学術調査に関するガイドライン及び倫理規定 (<https://drive.google.com/file/d/1efuUvwTSIKv5XyENqq7mcxya9tD50W1x/view?usp=drivesdk>)」を準用し、中高生への調査に関しては関西大学大学院外国語教育研究科

(1) アンケート調査

ー中高生への調査の困難さ

今回筆者は、中学校、高校合わせて 9 校へアンケート調査の協力依頼をしたが実施することができたのは 2 校のみであった。

高校教師をしている A(20 代女性)は、「今の教育現場では内容の如何にかかわらずネガティブな用語が入っている時点で断られる」と言う。

中学校で教師をしている B(20 代男性)は、「ほとんどの学校ではアンケートは難しいだろう」と言う。B の中学校にも調査協力の依頼をしたが、職員会議で、「校長、教頭とも『研究自体は興味深く、意義はあると思う』と言ってくれたものの、生徒の家庭環境をいたずらに刺激する恐れがあり許可が降りなかった」と事情を教えてくれた。また、「授業時間を割かれるのは困る」と職員会議で否決されたケースもあった。

一昨年まで中学校の学年主任を務めてきた D(60 代女性)は、今の生徒を取り巻く状況を細かく教えてくれた上で、「今後の教育現場の役に立つかどうかに関わらず、自分も現役であれば断っていたと思う」と言う。

D は、「学区内には養護施設が存在しており、そこから通ってくる子どもは様々なトラウマを抱えている。どんな言葉がフラッシュバックのトリガーになるか分からないので細心の注意を払っているのが現状」とし、「施設に限らず、今の子どもは家庭に何らかの闇を抱えており、学校がどうにかできる範囲を超えている」と言う。

また D は、「養護施設には入っていないが、ネグレクトだと誰から見ても明らかな場合でも、本人が『自分の環境が普通でないこと』を自覚していない場合、教師は中に入っていけない」と、教師ができることの少なさを説明した上で、「目的の如何に関わらず、ネガティブワードが入ったアンケートは悪い方向に子どもを目覚めさせてしまう可能性があるため、断る方向にある」と説明してくれた。

ーアンケート調査にかかるバイアス

が定める「人を対象とする研究に関する倫理審査申請書」に記載された内容をこれに追加し準用した。

とはいうものの、本研究では当事者の声を反映することが必要であるため、粘り強く交渉した結果、中学校 1 校、高校 1 校からアンケート調査の許可を得ることができた。

中学生から 26 歳までの有効回答数の合計は 150 だったが、中高生の回答にはバイアスがかかっていることを念頭に置く必要がある¹⁹。これは、中高生へのアンケート調査を実施するにあたり、いくつかの条件が提示されたことによる。

内容を列挙すると、「紙を配布する形式であること(中高)」、「どのクラスに配布するかは学校側が決めること(中学)」、「配布は運動部男子に限り、顧問(E 40 代男性)が責任を持つこと(高校)」、「回答者名を記入して提出すること(高校)」、「設問に答えなければ空欄で提出しても良いこと(高校)」である。最後の 2 つはセットになっており、その理由は、「顧問が責任を持つ以上は回答した生徒を把握しておく必要があること」、「記名で回答する代わりに答えたくない設問は答えなくてよい」としたことによる。

性別に男性が多いのは、高校生のアンケート調査の条件が「男子運動部員」に限られた為である。

(2) 聞き取りによる質的調査

今回の聞き取りは 13 人から行った。また、中高生への聞き取りは、アンケート調査へ協力してくれた中から設問 5)~8)が無回答になっていない生徒から行った。

中学生は担任立ち会いの下、高校生は担任・保護者から聞き取りが許可された生徒に単独で行っている。なお、教師への聞き取りはアンケート実施校以外の教師から行った。

第 2 章 親ガチャとスピリチュアリティ

19 とはいえ、市場調査会社が 13 歳から 29 歳までの 3694 人を対象として行った「普段のスマホアプリゲームプレイ頻度」の調査から読み取れるソシャゲ経験者の 83%(クロスマーケティング 2020: 17)と、筆者が対象とした 150 人における現在もソシャゲを続けている 84%と、ほぼ同じ割合で、「性別の偏り」と「本アンケートにのみ存在するセンシティブな質問」以外は市場調査と類似した結果が得られている。

本章では、聞き取りを行った中から、「親ガチャを意識したことがある」とする L と、N の 2 人からの聞き取りを中心とし、他の対象者からの聞き取り及びアンケート調査結果を交え、「ソシャゲ・親ガチャ・スピリチュアリティ」について考察を行った。

2・1 L への聞き取り(20 代女性 大学生)

(1) 家庭環境

L は母親との関係から親ガチャを意識した。L は、「物心がついた頃からアリス症候群だった」²⁰としており、成長するに従って症状は緩和したものの、高校生の頃に再発しており、今でも通院を続けているという。

「小学生の頃は母親との関係は良好だった。思えばあの頃の母親が一番優しかった」と L は言う。

「両親は不仲ではなかったが、子育てに関しては母親が 1 人で抱え込んでいたように見えた」と言うので、「父親は子どもに無関心だったのか」と聞いたところ L は、「無関心というわけではなく、母親が私に何かを言っても父親はそれに意見をすることはなく、父親が私に何かを言っても母親がそれに反対することはなかった」と言い、両親がそろって L と向き合うことは無かったとしていた。

(2) 母親との関係の悪化

L の母は、「中学に入ってから、自分の弱さに甘えてはいけない、できる範囲で成果を出さないといけない」と要求するようになった。

L は、「母親が望んでいるような自分になろう」と思い、進んで学級委員に立候補し、文化祭実行委員など「症状が出て人に迷惑がかからない範囲」で、できることを続けた。

また、勉強も「学級委員としてふさわしい」点数を取れるよう努力をした。その時は「母親に認めて貰いたい」という強い思いがあり、母親もまた、L の努力に対して

20 「眼に異常はないのに、自分の周りの人や物体が通常よりもきわめて小さな、あるいは大きなものになったように感じる」症状。様々な理由が考えられるが総称として「不思議の国のアリス症候群」と呼ばれている「Medical Tribune」(<https://medical-tribune.co.jp/kenko100/articles/120302526180/>)2021 年 12 月 17 日閲覧。

「やればできる」と毎回褒めてくれたので、L にとっての「優しい母親像」は壊れることはなかった。

母親との関係が壊れ始めたのは高校に入ってからである。入学してから半年たった頃に、母親から「もっとアクティブになれ」と言われたことが始まりだった。

L には、母親の言う「アクティブ」の意味が分からなかったが、何度も母親に同様のことを言われて「運動系の何かをしろと言っているのではないか」と思った。

その理由を聞いたところ、L は、運動部に入っている中学生の弟が全国大会に出場することになり、母親はどこにいても弟の自慢をするようになったことから「学級委員や成績が良いことよりも、全国大会出場などの華やかな話題の方が嬉しかったのだろう」と話していた。

母親の言葉や、毎日のように続く弟との比較は辛く、L は仕方なく高校の吹奏楽部に入った。L が通う高校の吹奏楽部はステージマーチングが中心で、何度か県のコンクールでも入賞していた。L が入部したことに母親は喜び、「入賞できたらいいね」などの言葉をかけていたが、同校の吹奏楽部は運動部と同じで²¹、L は演奏中に距離感が分からなくなり、転倒して怪我をすることもあった。

クラブの部長から、「マーチングを諦めるか、退部した方が良い」と言われ退部することにした。しかし、「同級生が私の症状のことを知っていて、いつも味方だった」と、友人らが支えてくれたことで、高校をやめたいとは思わなかったという。

その後、L は学外のダンスグループに入った。しかし症状は進行し、横で踊っている人と足が絡み合っただけで怪我をさせてしまい、L はダンスグループを半年弱でやめた。その後 L は、様々な運動系のサークルや教室へ通ったものの結果は同じだった。母親は L に「お前は最低な人間だ」、「生きていく意味がない」、「生まなければ良かった」などと罵声を浴びせ続けられた。

(3) ソーシャルゲームとの出会い

どれくらいの間隔で母親の罵声があったのかを聞いたところ L は、「週に 2、3 度くらいですが、回数よりも内容が酷かったですね。自分の存在そのものを否定されるので、家に居場所がなかったです」とし、「高校の友人らだけが救いでした」と言う。

21 L によるとマーチングを中心に活動する吹奏楽部は筋力トレーニングや持久走など運動部と同様のトレーニングが課せられる。

友人らの存在もあって L は、「学校自体は中学校時代よりも高校時代の方が楽しかった」とし、成績も常に上位で中学校の時と同様に、学級委員や生徒会の役員も引き受けていたが、「言っても無駄なので母親には高校時代の活動は話していない」ということだった。

「あまりにも真面目」な L に友人が教えてくれたのがソシャゲだった。それは L に大きな衝撃を与えた。「家庭内にはゲーム機器が無かったし、スマホで本格的なゲームができるなんて知りませんでした」と L は言う。リセマラや課金などの知識は無かったが、集中してコツコツと続け、友人も驚くほどのレベルまで上がり、フレンド申請²²も多かったという。

L は、「ソシャゲに嵌まっていた時期の方が、『親ガチャ』を意識していなかった」と言い、「ソシャゲの遊び方はその人の生き方に似ているように思う」とした。リセマラや課金についての知識はほとんどなかったが、コツコツとプレイすることで、そこに自分を投影してソシャゲを楽しんでいた。

「ガチャにバイト代全部持って行かれたと言う友人もいました。その頃は何のことか分からなかったですが、バイト代を全て課金していたんでしょう」と、当時を思い返していた。また、「その子は実生活でも効率を重視する割に損をするタイプだったと思います」と、ソシャゲのプレイスタイルと現実の生き方は重なる傾向があるとしていた。

今回のアンケートで、ソーシャルゲームを「している、したことがある」と答えた人は全体の 88% にのぼったが、このうち現在もプレイを続けている人の内訳を見ると大学生以上が 56% だったのに対して高校生 100%、中学生 91% と圧倒的に多い。

年齢とゲームの関係について、「仮想と現実の境目が曖昧になる」ことが「社会的発達が未熟な子どもや、社会から孤立した人に起きやすい」(岡田 2016 : Kindle 931/3476 59) とする見解がある。

また、低年齢でゲームを始めたケースの方がゲームへの依存度は高くなるとされている(岡田 2016 : Kindle 2281/3476 145)。「年齢とゲームの関係」と、若者が SNS への書き込みや、普段の会話の中でもソシャゲに関係する用語等を「当たり前のように」交えてくることは無関係ではないかもしれない²³。

22 現在のソシャゲで唯一残る SNS 的要素で、フレンドの育てたキャラを使えるので、自身がガチャで強いキャラを引かなくてもゲームを効率よく進めることができる。

23 大学生以上でソシャゲユーザーが減少する一因として、年齢が上がるに従ってパソコンのネットゲームに移行していくことがあげられている(岡田 2016 : Kindle 2281/3476 145)。筆者はこれに併せて、大学生以上になると現実の生活での選択肢が広がり「やりたいこと」が増え、ソシャゲに費やす時間が少なくなることも一因だと考えている。

(4) 弟への罵声と親ガチャへの意識

母親の罵倒先はある時から弟に向いた。Lは大学で文化系のクラブに所属し、忙しく過ごしていた。1度だけ帰宅時間で父親と言い争いがあったが、作品制作などで忙しいことや、図書館に残って勉強していることを説明したところ、父親は、「やましいことをしているのでないなら自由にすれば良い」と納得したため、Lは寝る以外は家に帰らなくてよくなった。

先にLが、「母親が私に何かを言っても父親はそれに意見をすることはなし、父親が私に何かを言っても母親がそれに反対することはなかった」と言っていたことが都合よく働いたことになる。

しかし、これは母親の目を弟の方へ向かせることになり、Lが帰ってこないイライラも手伝って何かと弟に当たるようになった。弟は、Lが罵倒されていたのは知っていたが、Lの症状が治らないことに対して母親がイライラしていると思っていたようだった。

しかし、それまで「優しかった母親」が突然、怒りの矛先を自分に向けてきたこと、いいがかりとしか思えない内容に弟は完全に母親不信に陥り、Lと一緒に居るときに「俺、完全に親ガチャ外したわ。どこでしくじったんだろう」と呟いたと言う。

Lはソシャゲもガチャも知っていたが、この時に「親ガチャ」という言葉をはじめて聞き、以降意識するようになったと言う。

Lは、アンケート結果で親ガチャを意識したことのある人が30%居ることに対して、「思ったよりも多いですね、本当に親ガチャなんて意識する人なんて今のTwitter見てたら私くらいかと思ってました」と笑う。

Lは、「私はツイ廃²⁴ですけれども、今見ている限りは9:1の1くらいしか、若者が当たった、外れたというのは見ません」と言う²⁵。

24 Twitter 廃人の略。1日のうち空き時間のほとんどをTwitterの閲覧やツイートに使う人を批判するスラング。

25 K(高校生)は、「確かに前は、うちの高校でも『俺、親ガチャ勝ち組』など冗談で言う生徒はいたし、Twitter上でも見かけたが、ワイドショー(日本テレビ系情報番組「スッキリ」)9月6日放送が最初だとされる)で取り上げられてからは、大人たちによる議論ばかりになった」と言う。また、G(中学生)やJ(高校生)は「今回のアンケートではじめてそういう言葉があるのを知った」としていることから、「親ガチャ」という言葉自体は今でも流行

(5) L にとっての親ガチャ

弟の言葉を聞いて以来、L は親ガチャということ意識しながら、Twitter を見るようになった。

L は「親ガチャに当たった、外れた」という言い回しについて、「自分ではどうやってもコントロールできないことについて、親ガチャという言葉は状況をうまく説明していると思った」と言う。

L は、「ソシャゲのプレイスタイルは、その人の生き方に似てると思うし、その中で一番身近なパートナー(キャラクター)は、ガチャでしか手に入らないって、なんか子供は親を選べないみたいなのところにぴったりきますよね」と、ソシャゲのガチャに「生まれの運、不運」を喩える人の気持ちは分かるとしていた。

L は、親ガチャを引く存在について「私は無宗教ですが、神のような存在は信じています。『生まれるスタートラインを神的な存在が決めたんなら仕方ない』と思う人は多いんじゃないですか」としていた。

アンケート調査では、「人間でない超越的存在(神や仏など)」が親ガチャを引くと答えた人は全体で 26% であった。NHK による日本人の宗教的行動に関する調査において、宗教的行動(墓参りや祈願等)を行う若年層(16~29 歳)は 23% と、親ガチャを意識したことがあると回答した若者の割合に近い(NHK 2020 : Kindle 1352/2298 86)。

今回の聞き取りを行った中高生~20 代 9 人のうち、8 人(F・G・H・I・J・K・L・N)に親ガチャを引く存在について聞くことができたが、8 人中 6 人が「神的な存在」としていた。これには、6 人のうち 4 人が中学生で、2011 年から小学校の教育で採用されている『こころのノート小学校 5・6 年』(文部科学省 2011 : 72-73)の影響もあるように思われる²⁶。

また、K のみ、「自分が生まれてきたのは、両親の願いで生まれてきたのであって、それ以外の誰かの意思で生まれてきてはいない」とし、「ソシャゲにたとえて自分のことを言いたいことは分かるが、親に子どもが欲しいという気持ちが無かったら自分は生まれてこなかった」としていた。

しているが、当事者である若者(特に中高生)の間では既に廃れている可能性もある。

26 同冊子には、2 ページにわたり、「大いなるものの息づかいをきこう」「人間の力を超えたものがある」と見出しがあり、「わたしたちの夢は天空をかける。はるか宇宙の果てに何があるのだろう。わたしたちを生かす自然は不思議な摂理につつまれている。目に見えない神秘の世界がある」等の文章が書かれている。

(6) 親ガチャ議論への批判

Lは、「『親ガチャ外した』と言うのがそんなに悪いことなんですかね」と、親ガチャという言葉に関する議論そのものを疑問視する。

Lは、「自分は不運だと思っても、そこで人生放り投げずに頑張る人もいてる」、「親ガチャという言葉を使っただけで、人生を投げ出したように言われるのはおかしい」、「親ガチャを外したと感じてもそれはその時、その一時点で、本当に外したかどうかは死ぬまで分からない」、「死んでから評価される芸術家もいる」と言う。

「死んでから評価されても仕方がないのではないかと尋ねたところ、「だから、評価を下す神的存在がいるんじゃないですか、神的存在の長い時間の中でちょっと愚痴ったくらいでそれが社会問題にまでされるはおかしい」とし、Twitter上で使われている親ガチャという言葉が「議論をしたい人のための言葉になっている」と、親ガチャを問題として論じる人たちを批判していた。

(7) Lの死生観

死んでからの評価という言葉が出たので、「(精神世界的な)霊的進化のための努力」について尋ねたところ、「魂が転生するとしても記憶は無いってことですよね。だったら同じ靈魂でもそれは他人です」、「生きる努力は今の自分のためであって他人のためではない」とし、「転生はあり得てもそれは他人の人生だ」という見解を示した。

Lは、「自分の人生に主体的に関われるのは自分だけ」とし、「親ガチャに外れたと思っても、そこから歩み続けるしかないし、ある時にもう1度ガチャを引くチャンスは絶対にくる」と言う。

Lは、「親ガチャに当たったと思った人も、人生に不満を感じたら親ガチャに外れたと思うはず」、「親ガチャを意識するのは、大きな時間の流れの中の一瞬」だとする。

環境や経済格差についてLは、「何度もリセマラを繰り返してしんどい思いをしても、努力次第では課金するのと同等のキャラクターが入手できることがあるのと同じで、生き続ければ当たりガチャを引くこともある」と言い、「人は納得できるまでガチャを引き続ける存在」だとしていた。

(8) L と親ガチャ

筆者はLが言っていることについて、「生まれてきた以上は、人は納得できるまでガチャを引き続けるというが、それは生まれてきた後の話であって『親ガチャは生まれる前』の話ではないのか」と尋ねてみた。

Lは、「裕福な家に生まれて『親ガチャ当たった』と書いていても、親が突然亡くなって莫大な借金が発覚したら絶対に『親ガチャ外した』て思うはずですよ、逆に進学もできないほど貧乏だったり、毒親だったら『親ガチャ外した』て思うでしょうけれども、シンデレラみたいな出会いがあれば『親ガチャ当たり引いてた』となるかもしれない」と言う。

筆者が、「親ガチャを引けるのは生まれる前の1度きりではないか」と尋ねたところ、「親ガチャは1度きりでも、その時の状況によって当たり外れの感じ方は変わる」、「それは、何度もガチャを引くことと同じ」だとしていた。

Lは就職活動にあたり、「自分の症状が治っていないことで、就活先を自分の力を一番発揮できるところに絞り込めて良かった」と言う²⁷。「そういう意味では、この症状を持って生まれてきたことも『親ガチャに当たった』ことになりますね」としていた。

2・2 Nへの聞き取り (20代女性 社会人)

(1) 家庭環境

Nの両親は、Nが小学生低学年の頃に父親の浮気が原因で離婚しており、Nは母親に育てられた。母親は大手商社勤務で多くの収入を得ており、母子家庭になっても経済的に困ることは無かったという。

Nは、「母親から構ってもらった記憶はないが、子どもの頃に自分の要求が却下された記憶がない」、「その点(経済的には)では『親ガチャに当たった』子ということにはなるんですかね」と言う。

Nは、インターネットに日記やエッセイなどを綴っており、「親ガチャという言葉が流行る前にブログに『人生はガラポンである』という記事を書いたことがあった」と教えてくれた。

27 結果としてLは希望通りの職種に内定が決まっている。

中学に入ると N は自分から様々な習い事を見つけては試してみたという。その中で一番 N が気に入ったのはピアノだった。

N は、「音楽が好きで、J-POP からクラシックまで何でも聞いていました。何にでも応用がきくし、一番格好良く見えた」とし、ピアノ教室に専念し、通う回数も増やしたという。

中学 1 年生の冬にはコンクールで入賞するまでになり、2 年生になってからは自宅で練習をするためにグランドピアノが欲しいとねだったところ、母親はすぐにピアノを購入し、部屋の防音工事もしてくれたという。

(2) 最初の分岐点

N が中学 3 年生になった時に母親が、N の前に封筒を置いた。その中には音楽大学附属高校のパンフレットが入っており、「もしも受かったら音楽家として生きていきなさい」、「受験するかどうかは自分で決めなさい」と、はじめて母親から生き方を示されたという。

N は、「手を抜いて不合格になるという手もあったんですが、やはりピアノは好きで、受験したら受かってしまった」と言い、そこから自分の人生は変わったとした。

N は、「よくある話ですが、高校が指定したコンクール以外にも勝手にエントリーされ、小さいコンクールだと優勝しないと不機嫌になった」など、音大附属高校に合格したことで、「母親がこれまで無関心だった娘に対して期待をするようになったのではないか」と言う。

入学はできたものの高校の授業は厳しく、クラスで N 以外は小学校や幼稚園の頃からピアノを始めた生徒ばかりで、どう努力しても「実技」の授業では劣等生となった。

N は、「音楽に楽しさなんて感じなくなっていた」とし、入賞するために出場させられているコンクールで、楽しそうに会場へ向かう家族を見て、「自分に父親がいたら自分は音楽を好きでいられたかもしれないと何度も思った」と言う。また、自分よりも 1 年遅くピアノを始めた同級生が「才能の差を見せて」どんどん上達していくのを見て、「人生なんて所詮ガラポンだな」と感じ、そのことをブログに書いたという。

「『才能の格差』の方が経済よりも親ガチャですよ」と N は言う。爪が剥がれるまでの時間を練習に費やしても、カラオケに遊びに行っている同級生の方が良い評価

を得る。N はもう音楽自体がどうでもよくなってしまい、「実技が最低レベルでも不合格にさえならなければ良いと思うようになった」とした。

「他の教科に関しては上位だったので卒業だけなら余裕でした。ただ附属の音大に行けるレベルではなく、行く気もなくなっていました」と、N は音楽に見切りを付けることにした。「母親にどう言おうか」と悩んでいたが、先に N の将来に見切りを付けたのは母親の方だった。

母親は会社の若い男性と付き合うようになり、家に帰ってこなくなった。「結局誰も期待なんてしていなかった」と思った N は、「高額な授業料を母親に出させてやろう」と思い、最低ラインをクリアして音大に進学することができた。

N は、「音大での目標を『無難に卒業すること』にし、どうすれば卒業できるかの計画をたて、必要最低限を満たして後は好きな事をする」と決めていた」と言う。

(3) ソーシャルゲームとの出会い

N は、音大に入ってから SNS を通じて多くの人と交流をするようになり、彼らから教えてもらったソシャゲをスマホにインストールした。どこまで進んだか、どんなキャラを持っているか、次はどのゲームをするかなど、そこからはソシャゲ漬けだったという。

N は、「別の世界への旅に、ポケットからスマホを出すだけで行けるのが良かったです」とソシャゲをどのようにとらえていたかを教えてくれたが、その旅にあたってリセマラは納得できるまで続けたという。

N は、SNS でリセマラについて教えてもらい、「音大時代は、最低限しか練習しなかったの、時間があつたんです」と言う。何回もリセマラし、SSR(4 頁註 7 を参照)を引き当て、それまで苦勞していたステージがいつも簡単にクリアできるようになり、「ソシャゲを効率よく進めるには強いキャラクターを手に入れるのが絶対条件だ」と感じたという。

(4) ソーシャルゲームをやめた理由

N は、「ゲームを通じて、努力よりも最初に引き当てたスペックが大切と痛感した。結局は『ゲームも現実もガチャ』なんだと理解した」と言う。アルバイトを始め、自由に使えるお金が手に入るようになると高額課金者となった。

Nはこの頃を振り返り、「課金しても欲しいキャラはなかなか出なかった」とし、就職してさらに課金するようになった頃には、努力しても、お金をかけても、「プレイヤーはガチャに支配されている」と虚しくなってソシャゲを離れたという。

(5) N にとっての親ガチャ

Nは、「自分は才能という意味では、最初のガラポン(親ガチャ)は外したけれども、人生は終わっていない」と言う。

就職して社会に出てから「自分は父親を求めているのではないか」と考え、何人かの父親世代の男性と付き合ったという。Nは男性との付き合いについて、「暴力的な相手だったこともあるし、自分よりも情けない男性もいた。そういう面は、一定期間付き合ってみないと分からない」、「交際に失敗して別の男性と付き合うことは、『親ガチャの引き直し』のようなもの」とした。

しかし、それは生きている中でもう1度引くガチャになるので、Lに聞いた内容と同様に「それは親ガチャと言わないのではないかと尋ねた。Nは、リセマラでは最初のガチャで出てきたキャラが悪ければ一旦アプリを消すことをあげ、「ソシャゲではもう一度チュートリアルをして、ガチャを引く」、「出直して紆余曲折を経て、また新しく人と出会うのだから親ガチャと同じ」と言い、「私にとって失敗して諦めたり逃げたしたりしたら、そこが人生というゲームアプリのデリート地点」としていた。

Nは、「もう一度、人生というゲームアプリを再インストールして『私の新しいストーリー』が始まるのだから、その後には新しいガチャが待っている」、「生き続けて何度もデリート、再インストールを繰り返していく中で良い人生が見えてくれば、その時には、『親ガチャ当たりだった』と言える日が来るかもしれない」としていた。

今回のアンケートで、「人生のリセマラはどうすれば可能だと思いますか」の回答として「努力」や「生き続けること」、「自分が変わる事」などの前向きな回答が21%で、「不可能」(27%)との間には筆者が思っていたよりも差が出なかった。

この問いでは「無回答」(35%)が多く、Bは「親ガチャをもう一度引くためにはどうすれば良いですか」、「親ガチャは一回きりだと思いますか」というような設問であれば無回答はここまで増えなかっただろうとし、「どう答えて良いか分からないので無回答にした中高生が多かったのではないかと」と言う。確かに筆者の意図から考えると設問に不備があったことは否めない。

とはいえ、L や N の聞き取り等から、一部ではあるが、「親ガチャも引き直せる」、「親ガチャの当たり外れはどこでそれを感じたかによる」としている若者が存在していることが分かった。

(6) N の死生観

N は、親ガチャを引くのは「転生前の自分」だとし、「もしも神様が引いたんなら私は神様を恨むか、『神様が引いたんならもういいや』って生きる事をあきらめるかもしれない」と言う。「一番最初に引くのは神的存在と思わないのか」と尋ねたところ、「最初に神様が引いたなら、その先も神様が責任とってくれるはず。生きていれば(ガチャを)回すか回さないか決定しないとイケない場面に絶対直面する」、「私の人生のガチャを他人に回されたくはない」としていた。

また N は、「確かに生まれた環境はどうしようもない。しかし、生まれる前のガチャほど公平なものはない」とする。

N の「親ガチャは公平」という見解は J(高校生)も同じであり、興味深い内容である。J は、今回の聞き取りまで、親ガチャという言葉を知らなかったがこれを「良い言葉だと思う」としていた。

理由を聞いたところ、「(ガチャはランダムなので)ガチャだったら生まれる前はみんな公平な状態」としており、「親ガチャ＝不運を嘆く言葉」と考えていない若者も少数であったとしても存在することが確認できた。

N は、「経済格差や社会格差については分からないが、才能の格差はどんな時代にもあった」とし、「それも含めて生き続けていけば『親ガチャ当たった』と思える時点は必ずある」と言う。

筆者は、「生き続けていくとは、新しい目標をたてて結果を出すための努力を指すのか」と尋ねた。N は、「努力は結果を引き出すものではなく、次のガチャを引くためのもので、努力が即結果に繋がるとは考えられない」と言う。

また N は、「努力や要領の良さも才能の 1 つ。音楽学校時代には自分よりも才能がある人を見て悔しかったが、今思えば私より才能はあっても努力不足でさらに成績が悪い学生もいた」、「努力も才能の一部で『親ガチャの一部』と思う」と言う。その上で、「自分には(努力の)才能が与えられたことが分かったから、人生をなげるとかありえない」としていた。

N は、現在勤めている会社内で行われる企画コンペティションでプレゼンをするため、一次選考の書類作りに全力を注いでおり、内容はそれまでの経験が活かせるようなものだという。N は、「父親探しとかいうゲームは完全にデリートしました」と言い、「新しい自分のチュートリアルを終えて、プレゼンにまでたどり着くまでが努力」、「プレゼン結果はあとはガチャですよ、ガチャ。これで当たればこれまでの人生含めて『親ガチャ大当たり』です」と話していた。

第 3 章 「精神世界のスピリチュアリティ」と「親ガチャのスピリチュアリティ」

スピリチュアリティの原点である精神世界では、輪廻転生観や過去性が重要視されている(伊藤 2021 : 40-42)。精神世界では、「自己自身の意識を高いレベルに変容させ、『宇宙意識』に統合していく」(島菌 1992 : 54)霊性進化論がその根本思想とされている(伊藤 2021 : 43)。

堀江は、「輪廻転生観は、現代の広大なスピリチュアリティの文化を代表するものとは言えないが、その死生観(死後観)として重要な位置を占めている」、「輪廻転生観

は、自己の^{スピリチュアリティ}霊性(霊であること)の自覚をつきつめたもの」としており、さらに

2000 年以降は「前世の探求が目立つ」と説明している(堀江 2019 : 115-116、126)。

本章では、「精神世界における転生観」と、「親ガチャという言葉を使う若者の世界観」を比較し、両者の相違点を明らかにする。

3・1 精神世界の転生観

スピリチュアルカウンセラーの江原啓之は(親に対して)「子どもがあなたを親として選んでくれたからこそ、あなたたち親子はこの世で会うことができました」(江原 2002 : 17)と言う。

また、同じくスピリチュアルカウンセラーの肩書きを持つ医師の越智啓子は「すべての人間は生まれる前に、自分で自分の人生のシナリオを書き、そのストーリーにいちばんふさわしい親を選んできている」(越智 2001 : 211-212)とする。

霊能鑑定者の木村藤子は、死後に霊魂はこの世の人生での欠点について精算されて神的存在によって転生先が決められるとしている(木村 2014 : 93)。

精神世界では、「自分が親を選んだ」、「神的存在が親を選んだ」という違いはあるものの、霊性進化論にもとづき「生まれる前から親は決まっている」という共通点がある。

3・2 親ガチャという言葉を使う若者の世界観

運が絡む「ガチャ」という言葉が入っている時点で、「既に親は確定している」とする精神世界の思想と、親ガチャは同じでないことが分かる。

内容を具体的に見ていくと、Lは転生自体を否定していないが、「記憶が無ければ別人と同じ」と、過去世と今の自分とは全く関係がないとしている。またNは、「親ガチャは転生前の自分が引く」と、輪廻転生は認めている。しかしNは、「自分の生き方については自分で決める」と言い、「それが来世に影響することはない」としていた。

輪廻転生を認めるかどうかに絞れば、高校生のJや中学生らは認める立場にはたっているが、「生まれる先(親)は確定している」としていない。

アンケート調査からは、親ガチャを引くのは「神的存在」(26%)や「自分」(21%)とした若者らについて「輪廻転生を信じているか、そこに霊的成長などの目的はあるか」を読み取ることまではできない。

しかし、今回聞き取りを行った範囲内では、「生まれる先(親)は最初から確定している」とする者は誰もいないことが明らかになった。

今回の調査範囲で言えば、精神世界と親ガチャは同じスピリチュアリティという枠の中にあっても、別のものであるということができよう。

終章 新しいスピリチュアリティの形

先述した通り、LとNに共通することは、「親ガチャ」の当たり外れは、「それを意識した時点で変わる。努力は報いを得るためのものではなく、2回目、3回目のガチャを引くためのもの」としている点である。

Dはこれについて、「この子たちは、主体的に動くことに意味を見いだしているのではないか」と言う。Dの勤務していた中学校では、「(経済的な意味での)家庭環境

に恵まれていない子ども」が問題になることはほとんどなく、「施設や学校内でうまくいっていない子ども」の方が闇を抱えていることが多いと言う²⁸。

D は、「問題を抱えた子どもは『全てを諦めて、人任せにする子ども』と『自分の環境を受け入れて、なんとか主体的に動いていこうとする子ども』に分かれる」と言う。D は両者について、「諦めた子は、教師の言うことは聞くが主体性がなく、教師が決めた高校に進学しても退学してしまうことも多い。主体的な子は、環境を受け入れた上で自分から動くので、教師とぶつかることもあるが、卒業後に何かを掴んで報告に来ることも多い」と言う。

D は主体的に動く子どもの特徴として、「『主体的に動く』ことで道が開けるとまで信じているようには見えない」、「彼らを見ていると時々、『動くことによって何らかの力が働く』と信じているように見える」とする。

L や N が「努力が 2 回目、3 回目のガチャを引かせる」としていることについて D は、「今の若い人は、努力がそのまま報われるものではなく、そこに何かの力が働くと考えているかもしれない」と分析していた。

L と N の事例から、「親ガチャの当たりか外れかは、人生をどの時点で切り取るかによる」という視点があることが分かった。

また、L の「生き続けてもう一度ガチャを引く」、N の「努力は次のガチャを引き寄せるもの」という言葉からは、2 人に関していえば、努力しても結果がでないなら無駄と考えていないことが分かる。

彼女らにとっては、生き続けて何度も引いたガチャが当たったときが、はじめて自分の「親ガチャが当たった」と感じるわけではないかと筆者は考える。

「親ガチャ」という言葉が、今後定着していくのか、消えていくのかは現時点では分からない。しかし、筆者はこの用語自体を「経済格差や社会格差を指すだけの言葉」ではなく、ソシャゲを通じて「若者の中に芽生えてきた新種のスピリチュアリティを指す言葉」とみなすことができると考えている。

もちろん、今回の研究結果は、L と N への聞き取りを中心とし、アンケート調査、他の対象らへの聞き取りから得た仮説の 1 つに過ぎず、これをもって一般化することはできない。

しかし、今回の調査結果を見ると、ソーシャルゲームから「親ガチャ」という言葉が生まれ、そこから精神世界とは異なる「サブカルチャー出自のスピリチュアリティ」が創出されつつあるとまでは言っても良いのではないだろうか。

28 橋玲は、家庭環境よりも、友人や家庭外での環境が子どものパーソナリティ形成に影響するとしている(橋 2021『無理ゲー社会』小学館新書: 108-114)。

L と N への聞き取り等からも分かる通り、彼らは転生や神的存在などについて「自然体」で話をしている。先述したように、若者はスピリチュアリティに関しては秘密主義、冷静な付き合い方と距離を置く傾向があるとされてきた(堀江 2011 : 163、166)。

筆者はこれらの若者の中に、新種のスピリチュアリティが創出してきた理由として、社会に認知された「親ガチャ」という言葉がソーシャルゲームという「彼らの世界」をプラットフォームとして生み出されたことにあると考えている。

今後、Twitter をはじめとして、ソーシャルゲーム出自の用語が日常生活の中で使用される頻度が多くなり、社会的認知度が上がっていけば、親ガチャという言葉が廃れたとしても、「新種のスピリチュアリティ」は育っていくのではないかと筆者は推測している。

文献一覧

本文中、書籍からの引用は「(著者姓 執筆年 : 頁数)」と表記している。また Kindle を使用している場合、Kindle 端末及び公式アプリケーションを使用した際の位置 No を記し、位置 No の横には書籍版から頁を見つける際の目安頁を記し、「(著者姓 執筆年 : Kindle 位置 No 書籍版の目安頁)」と表記している。

また、WEB ページからの引用を、本文中で示す際には(記者姓 執筆年)と表記している。なお、記者が不明の場合は WEB ページに付けられているタイトルを記した。

新井範子 2013「ソーシャルゲームにおけるユーザーの心理特性と課金行動の関連性について」『上智経済論集』第 58 巻第 1・2 号(上智大学経済学部経済学科)

伊藤耕一郎 2021「精神世界再考—新潮流としての『靈性にかんする協働組織』の研究を中心に」(関西大学大学院 文学研究科 学位論文)

井上順孝 2018「学生の宗教意識は 20 年間でどう変わったか—グローバル化と情報化が進行する時代に観察されたこと—」『國學院大學研究開発推進機構 日本文化研究所年報』第 9 号(國學院大學日本文化研究所プロジェクト・「宗教と社会」学会・宗教意識調査プロジェクト)

江原啓之 2002『江原啓之のスピリチュアル子育て』(三笠書房)

大森泰人 2021「親ガチャ」『週刊 記入財政事情』10 月 19 日(金融財政事情研究会)

岡田尊司 2016『インターネット・ゲーム依存症 ネットゲからスマホまで』Kindle(文芸春秋)

越智啓子 2001『生まれてきてよかったね!』(サンマーク出版)

- 國學院大學日本文化研究所 2017『学生宗教意識調査総合報告書』1995 年度-2015 年度
金田一「乙」彦 2009『オタク用語事典 第一版』(美術出版社)
木村藤子 2014『あなたが、ここに生まれてきた理由』(学研)
島菌進 1992『新新宗教と宗教ブーム』(岩波ブックレット)
総務省 2021「報道資料」『令和 2 年通信動向調査の結果』6 月 18 日
消費者庁 2016「オンラインゲームの『コンプガチャ』と景品表示法景品規制について」
クロス・マーケティング 2020「【自主調査】スマホアプリゲームに関する調査」橘玲
2021『無理ゲー社会』(小学館新書)
竹倉史人 2015『輪廻転生 <私>をつなぐ生まれ変わりの物語』(講談社現代新書)
時田英之 堀江宗正「現代社会に広がるスピリチュアリティ」『読売クオーターリー』No.53
(読売新聞本社調査研究本部)
徳岡正輩 2011『ソーシャルゲーム業界最新事情』(ソフトバンク・クリエイティブ)
マイケル・サンデル 2021『実力も運のうち 能力主義は正義か?』Kindle 鬼澤忍 訳(早
川書房)
原田曜平 2018『若者わからん!』(ワニブックス PLUS 新書)
堀江宗正 2011『若者の気分 スピリチュアリティのゆくえ』(岩波書店)
堀江宗正 2019『ポップ・スピリチュアリティ メディア化された宗教性』(岩波書店)
村上睦美 塩田真吾 2019「高校におけるソーシャルゲーム利用実態と消費生活実態の分
析」『コンピュータ&エデュケーション』VOL.47
望月優大 2021「ピントのずれた『親ガチャ』論争」『ニューズウィーク日本版』10 月 5
日号(ニューズウィーク日本版編集部)
NHK 放送文化研究所 2020『現代日本人の意識構造 第 9 版』Kindle(NHK 出版)
西久美子 2008「"宗教的なもの"にひかれる日本人」『放送研究と調査』5 月号(NHK 世
論調査部)

閲覧 WEB サイト

- 稲垣直人 土井隆義 2021「『親ガチャではなく、国ガチャ』論争の火付け役が語る世代
間ギャップ」朝日新聞デジタル 10 月 7 日
(<https://www.asahi.com/articles/ASPB66DD1PB6UPQJ001.html>)2021 年 11 月 16
日閲覧。

- 木村隆 2021「格差の存在」があると指摘している(『親ガチャ』に眉をひそめる親たちに欠けた視点)東洋経済 ONLINE 9 月 18 日(<https://toyokeizai.net/articles/-/456528>)2021 年 12 月 12 日閲覧。
- 土井隆義 五十嵐衣里 盛岡正博 2021「(耕論)親ガチャという『不平等』」朝日新聞デジタル 10 月 14 日(<https://www.asahi.com/articles/DA3S15075445.html>)2021 年 11 月 16 日閲覧。
- 二階堂遼馬 2013「グリーと DeNA、実らない海外投資 ゲーム開発会社との蜜月にも変調」東洋経済 ONLINE 2 月 13 日(<https://toyokeizai.net/articles/-/12875>)2021 年 12 月 13 日閲覧。
- 林香里 2021「『親ガチャ』は親だけの問題なのか、人生の嘆きを生み出す土壌は」朝日新聞デジタル 9 月 30 日
(<https://www.asahi.com/articles/ASP9Y3FT7P9WUCVL003.html>)2021 年 11 月 16 日閲覧。
- 末富芳 2021「頑張る意欲さえ奪われる…マスコミが報じない「親ガチャ」の本当の原因と解決策」プレジデントウーマン 2021 年 10 月 28 日(<https://president.jp/articles/-/51330?page=4>)2021 年 11 月 16 日閲覧。
- ABEMA 2021「“親ガチャに外れた”に臨床心理士『客観的に見ればそんなに多くないと思う』 “子ガチャ”への視点も」Yahoo News 9 月 20 日
(<https://news.yahoo.co.jp/articles/c14fc869d80f1b0422c0369cfbc63562e528089b?page=1>)2021 年 12 月 12 日閲覧。
- 「子どもの発達段階ごとの特徴と重視すべき課題」文部科学省
(https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/053/gaiyou/attach/1286156.htm)2021 年 12 月 13 日閲覧。
- 「ガチャ」ニコニコ大百科 2020 年 10 月 10 日
(<https://dic.nicovideo.jp/a/%E3%82%AC%E3%83%81%E3%83%A3>)2021 年 12 月 13 日閲覧。
- 「ガチャ(ソーシャルゲーム)」アニヲタ Wiki(仮)2021 年 11 月 29 日
(<https://w.atwiki.jp/aniwotawiki/pages/43157.html>) 2021 年 12 月 13 日閲覧。
- 「リセマラ」numan 用語集(<https://numan.tokyo/words/9Ngf6>)2021 年 12 月 16 日閲覧。
- 「リセマラは消えゆく文化か。流行った理由と廃れると思う理由」半径 500m 以内から出たくない人のブログ 2019 年 8 月 4 日(<https://hiro-game1414.com/2019/03/14/resemara/>)2021 年 12 月 15 日閲覧。
- 「不思議の国のアリス症候群とは？」MedicalTribune(<https://medical-tribune.co.jp/kenko100/articles/120302526180>)2021 年 12 月 17 日閲覧

哲学 40 号 (2022)

高校 3 年(17 歳・18 歳)	11%
高校 2 年(16 歳・17 歳)	21%
高校 1 年(15 歳・16 歳)	19%
中学性 (15 歳以下)	15%

2) あなたの性別について教えてください

男性	75%
女性	22%
答えたくない	3%

3) あなたはソーシャルゲームをしますか

している	84%
しない	10%
していたことがある	4%
興味がない	1%

4) あなたはリセマラという言葉を知っていますか

知っている	82%
知らない	17%
聞いたことはある	1%

5) 親ガチャという言葉を知っていますか

知っている	77%
聞いたことはある	2%
知らない	22%

6) 親ガチャを意識したことはありますか

ある	28%
昔あったが今はない	2%
覚えていない	5%
ない	65%

7) 親ガチャを引くのは誰だと思えますか

人間でない超越的存在(神や仏など)	26%
分からない	24%

自分	21%
意識したことがない	13%
親	6%
無回答	6%
その他	4%

8) 人生のリセマラはどうすれば可能だと思いますか

無回答	35%
不可能	27%
努力	14%
分からない	9%
自殺して転生する	6%
生き続ければリセットされる	4%
自分が変わり適正な場所へ向かう	3%
誰かがリセットしてくれたら	1%
その他	1%

9) これから流行りそうなソシャゲ用語は何ですか

課金 天井

課金ゲー

天井

神引き

課金する

自分自身への課金(主に容姿)

確定演出

SSR

ドブ

ログインボーナス

補償石

沼る

レベルマ

コンボ

ナーフ

古戦場から逃げるな。

自分をソシャゲに例えて

行政サ終
推し

< 2 > 聞き取り調査データ

中高生への聞き取りは、アンケート調査へ協力をしてくれた中から設問 5)~8)が無回答になっていない生徒の中から中学生は担任立ち会いの下で、高校生は担任・保護者から聞き取りが許可された生徒に単独で行った。また、教師への聞き取りはアンケート実施校以外の教師から行った。なお、E はアンケート調査実施校の教師のためアンケート調査の内容に関する聞き取りは行っていない。

A	20 代女性	高校教師	兵庫在住	2021 年 12 月 10 日	電話。
B	20 代男性	中学校教師	滋賀県在住	2021 年 11 月 22 日	電話。
C	40 代男性	高校教師	兵庫県在住	2021 年 11 月 15 日	対面。
D	60 代女性	元中学教師	京都府在住	2021 年 12 月 12 日	電話。
				2021 年 12 月 27 日	電話。
E	40 代男性	高校教師	兵庫県在住	2021 年 11 月 23 日	対面。
F	中学 2 年生男子		大阪府在住	2021 年 11 月 26 日	ZOOM。
G	中学 2 年生男子		大阪府在住	2021 年 11 月 26 日	ZOOM。
H	中学 2 年生男子		大阪府在住	2021 年 11 月 30 日	ZOOM。
I	中学 2 年生女子		大阪府在住	2021 年 11 月 30 日	ZOOM。
J	高校 1 年生男子		京都府在住	2021 年 12 月 13 日	ZOOM。
K	高校 3 年生男子		京都府在住	2021 年 12 月 17 日	ZOOM。
L	20 代女性	大学生	京都府在住	2021 年 12 月 13 日	ZOOM。
				2022 年 2 月 18 日	電話。
				2022 年 3 月 6 日	電話。
M	20 代女性	大学生	京都府在住	2021 年 12 月 10 日	LINE。
N	20 代女性	会社員	和歌山県在住	2021 年 11 月 12 日	ZOOM。
				2022 年 2 月 18 日	電話。
				2022 年 3 月 6 日	電話。