



## テレビゲームが小学生の社会的適応性に及ぼす影響

筑波大学 図書館情報メディア系  
准教授 鈴木 佳苗

### 1. はじめに

今日、小学生の9割以上がゲーム機を所有しており(内閣府, 2011)、家でもっともよくやる遊びは携帯型ゲームやテレビゲームであることが示されている(学研教育総合研究所, 2010)。ゲーム使用の影響については、これまでにテレビゲーム使用が社会的不適応(対人関係がうまく築けない、精神的な健康が阻害された状態にあるなど)を悪化させることなどが懸念されてきた。しかし、携帯型ゲームの普及により、ひとりでゲームを楽しむだけでなく、離れた場所で学校の友人を含む他のプレイヤーと一緒にゲームを楽しむことが容易になり、このようなゲーム使用が社会的適応にどのような影響を及ぼすのかについて、検討する必要があると考えられる。

そこで本研究では、テレビゲーム使用の多い小学生を対象として社会的適応に対する(1)ゲーム(携帯型・据え置き型)の使用、(2)ゲーム中の会話、(3)よく使用している携帯型ゲームの内容の影響について検討を行った。

### 2. 予備調査

予備調査では、小学生のゲーム使用状況や使用しているゲームの内容をインタビュー形式で尋ねる「電話調査」の質問項目を決定するために、主に最新の小学生のゲーム使用状況に関する情報収集を行った。予備調査の結果、2013年度のハードのシェアは携帯型ゲーム機が56.9%、据え置き型ゲーム機が43.1%であった。ゲーム機・ソフトごとの年齢構成では、小学校高学年を含む10代前半で携帯型ゲームであるニンテンドーDS系の所有が多かった(エンターブレイン グローバルマーケティング局, 2014)。

また、小学生が多く遊んでいるソフト(エンターブレイン グローバルマーケティング局, 2014)の内容をレビューし、ゲーム中の経験の内容(「通信相手と協力して敵を攻撃する」「通信相手と得点等を競い、対戦する(パズル、スポーツ、レース、リズムも含む)」「通信相手と一緒に遊ぶ・出かける」「チャットで通信相手と会話する」など)を抽出した。携帯型ゲームは、通信により2人以上のプレイが多く見られることから、ゲーム中の協力、競争、会話などの経験が社会的適応を高める可能性があると考えられる。

えられる。

### 3. 電話調査

#### 3.1. 方法

**調査対象者** ウェブ調査会社に登録している保護者に対してスクリーニング調査を実施し、小学5年生の子どもの有無、子どもを対象とした電話調査への協力と録音の可否、ゲーム機器の所有の有無、1日のゲーム使用時間、どのような相手や人数でプレイしているか、ゲーム中の経験(「2. 予備調査」で抽出した「通信相手と協力して敵を攻撃する」などの項目)などについて尋ねた。調査協力と録音が可能で、携帯型ゲーム機を所有し、且つ1日あたり31分以上プレイしており、ゲーム内で複数の経験をしている候補者の中からゲームソフトの種類を考慮し、計27名の候補者の中から小学5年生10名を選出した。

**質問項目** 「2. 予備調査」で抽出したゲーム中の経験の具体的な内容、ゲーム中やゲーム中以外の友人との会話、友人との関係などについて尋ねた。

**手続き** スクリーニング調査により選出した小学生の家庭に個別に電話し、約30分のインタビューを実施した。

#### 3.2. 結果・考察

電話調査の結果、主に以下のような点が示された。

- (1)ゲームと一緒に遊ぶ友人は同性且つ決まった相手が多く、ゲーム以外でも一緒に遊び、日頃もゲームについて話すことが多い
- (2)ゲームの種類によってゲーム中に話す内容が異なる傾向がある(一緒に敵を倒すソフトでは現在のプレイ内容や次の行動について話す、一緒に出かけるソフトでは今日のできごとなどについて話す、など)
- (3)ゲームによって友人とゲーム以外でも話が弾む

### 4. パネル調査

#### 4.1. 方法

**調査対象者** 3回の調査に協力が得られたのは、関東圏の小学校8校であった。1回目の調査時小学5年生の児童を対象とし、3回の調査すべてに回答した264名(男子

130名、女子134名)を分析対象とした。

**質問項目** 調査の主な質問項目は以下の通りである。

- (1)ゲーム機の所有 ゲーム機(携帯型、据え置き型ゲーム機)の所有の有無を尋ねた。
- (2)ゲームの使用量 調査実施前の1か月の間に学校がある日と学校がない日に携帯型、据え置き型ゲームでどのくらい遊んだかについて「1:まったく遊ばなかった」から「10:5時間1分以上」までの10件法で尋ねた。
- (3)ゲーム中の会話 調査実施前の1か月の間にゲームをしているときに(ゲームの)相手と、ゲームやゲーム以外の日ごろのできごとなどをどのくらい話したかについて「1:まったくしなかった」から「4:よくした」の4件法で尋ねた。
- (4)携帯型ゲームの内容 「2.予備調査」で抽出したゲーム中の経験など(計8項目)について「1:まったくしなかった」から「4:よくした」の4件法で尋ねた。
- (5)対人関係 調査実施前の1か月の間における、直接、あるいはゲームの中だけで会う友人の中で、日ごろよく話す友人と、なやみごとを相談できる、より親しい友人それぞれの人数を、「1:0人」から「11:31人」までの11件法で尋ねた。分析の際は現実・ネット上の友人数の得点(各2項目の合計得点)を用いた。
- (6)ストレス 岡安・由地・高山(1998)の児童用メンタルヘルス・チェックリスト(12項目)を用いて「1 あてはまる」から「5 あてはまらない」の5件法で尋ねた。分析の際は12項目の合計点を用いた。

**手続き** 調査への協力許可が得られた学校に質問紙を郵送し、クラスごとに一斉に実施した。1回目調査は2014年11~12月に実施し、半年の間隔をあけて同じ対象者に同様の質問項目を用いてさらに2回調査を実施した。

## 4.2. 結果・考察

**ゲーム機の所有率** ゲーム機の所有率は3回の調査のいずれにおいても95%を超えていた。

**ゲームの使用時間** 3回の調査を通じて、1割以上の児童が平日に携帯型ゲームを2時間以上使用していた。一方、据え置き型ゲームを平日に2時間以上使用していた児童は3~5%であった。

**ゲーム使用の影響** 携帯型ゲームと据え置き型ゲームの使用量の合計得点(ゲーム総使用量)を算出した。図1の分析モデルを用いて、1回目の調査時の「ゲーム総使用量」が3回目の調査時の「対人関係(現実・ネット上の友人数)」、「ストレス」に及ぼす影響を検討した。分析の結果、1回目調査のゲーム総使用量が多いほど、ネット上の友人数が増えることが示された( $\beta=27, p<.01$ )。また、図1のモデルの「ゲーム総使用量」を「携帯型ゲームの使用量」に変えたモデルによる分析を行った結果、1回目

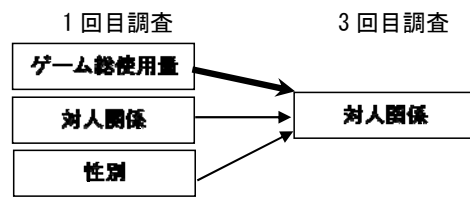


図1 ゲーム総使用量が対人関係に及ぼす影響を検討する分析モデル

(注: 本稿では1回目から3回目調査の長期的な影響についての分析結果を報告する)

調査の携帯型ゲームの使用量が多いほど、ネット上の友人数が増えることが示された( $\beta=15, p<.05$ )。

**携帯型ゲームの内容の影響** 図1のモデルの「ゲーム総使用量」を「携帯型ゲームの内容」に変えた分析モデルを用いて1回目の調査時の「携帯型ゲーム中の内容」が3回目の調査時の「対人関係(現実およびネット上の友人数)」、「ストレス」に及ぼす影響を検討した。分析の結果、1回目調査時にゲーム内で通信相手と一緒に出かけたりすることが多いほど、3回目調査のネット上の友人数が増えることが示された( $\beta=12, p<.05$ )。また、1回目調査時にゲームの記録を交換することが多いほど、3回目調査のストレスが下がる傾向が示された( $\beta=-.11, p<.10$ )。

**ゲーム中の会話の影響** 1回目調査のゲーム自体についての会話量が多いほど、3回目調査のネット上の友人数が増える傾向が示された( $\beta=12, p<.10$ )。

## 5. おわりに

本研究では、小学生を対象として、ゲーム(特に携帯型ゲーム)使用が社会的適応(現実・ネット上の対人関係、ストレス)に及ぼす影響を検討した。その結果、ゲーム使用量やゲーム内で通信相手と一緒に出かけたりすることが多いほどネット上の友人数が増えることなどが示された。今後の課題としては、ゲーム使用がネット上の対人関係を広げていく過程や、ゲームの使用状況をより詳細に検討していくことなどがあげられる。

## 6. 引用文献

- エンターブレイン グローバルマーケティング局(編)(2014). ファミ通ゲーム白書2014 PDF版  
学研教育総合研究所(2010). 小学生白書 Web版  
<http://www.gakken.co.jp/kyouikusuken/whitepaper/201009/index.html>(2016年4月28日)
- 内閣府(2011). 青少年のゲーム機等の利用環境実態調査  
<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h22/game-jittai/html/index.html>(2016年4月28日)
- 岡安孝弘・由地多恵子・高山巖 1998 児童用メンタルヘルス・チェックリスト(簡易版)の作成とその実践的利用 宮崎大学教育学部教育実践研究指導センター研究紀要, 5, 27-41.