

デジタルゲームは「悪」なのか？～攻撃性の観点から～

奈良女子大学附属中等教育学校 5年 ●●

附属担当教員 ●● ●●

問題と目的

令和2年4月に、香川県で子どものゲーム利用時間を制限する「ゲーム依存性対策条例」¹が施行されたことは全国的に大きな話題を呼んだ。私はこの条例に多くの疑問を抱いている。そのうちのひとつがゲームが攻撃性を助長するという意見だ。ゲームと攻撃性に関する先行研究では、小中学生を対象とした研究が多く、ゲーム使用と攻撃性の間に相関がみられるとするもの²とみられないとするもの³があり、評価が分かれている。また、高校生を対象とした研究は、調査した範囲ではほとんどなかった。本研究では、高校生に対して、依存性と攻撃性の相関について検討した。



方法

本校生徒5年生114名(男子51名、女子62名、無回答1名)に紙媒体で質問紙調査を行った。

1月中旬に各クラスのHRで配布し、その場で回収した。また、本研究において「ゲーム」とは、デジタルゲーム全般のことと定義した。

質問紙内容

①ゲームの経験

- 1, している
- 2, 今はしていないが、したことはある
- 3, したことがない

→1,2を選択した人には、

- ・よく遊ぶゲームのジャンル(アクションなど10種類)
- ・ゲームで遊ぶ時間(週平均・2時間ごとに選択肢)
- ・ゲーム依存性尺度(5件法,10項目)⁴

③攻撃性尺度(4件法,17項目)⁵

結果

相関係数 = 0.106 ほぼ相関なし(図1)

ゲーム利用時間で見ると、依存性はほぼ右肩上がりだが、依存性は時間によって大きな差はあまりなかった。(図2)

→ゲーム利用時間が長い人ほどゲーム依存傾向は高まるが、**攻撃性に増加傾向は見られなかった。**

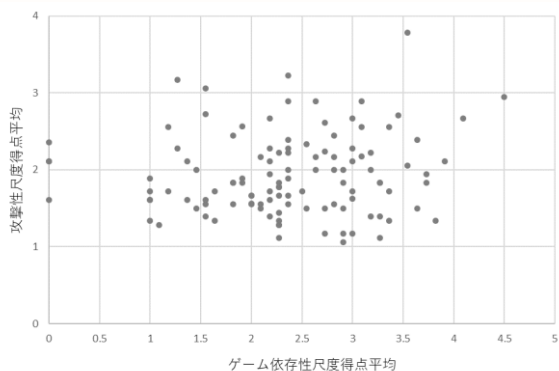


図1 ゲーム依存尺度得点平均と攻撃性尺度得点平均の散布図

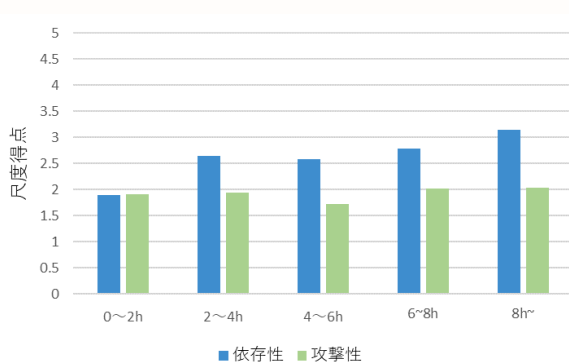


図2 ゲームの使用時間ごとの尺度得点

考察と課題

今回の調査では、ゲームの依存度と攻撃性には相関関係がほとんどなかったことから、調査対象に対しては、ゲームへの依存性と攻撃性の間には相関がないと考えられる。

高校生は小中学生とは違い、ゲーム利用や攻撃性も自制して生活することができ、ゲームをやりすぎる人自体が少なく、このような結果になったのではないかと考えられる。

今回の研究結果から、香川県の条例では、高校生を含む18歳未満に制限をかけているが、高校生においては強制的に利用時間を制限する必要はないと考える。

ただ、本研究の調査対象が、国立大附属の高校生とかなり限定的なので、本研究の結果の一般化が難しいことが課題である。他の高校生の集団についても同様の結果が得られるかどうかを検討することが今後の課題である。

主な文献

- 1 香川県・ゲーム依存性対策条例 <https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/10293/0324gj24.pdf>
- 2 井堀・坂元・小林・木村(2003) 小学生のテレビゲーム使用と攻撃性の因果関係に関するパネル研究—身体的暴力に対する影響—, シミュレーション&ゲーミング, 13, 139-148.
- 3 毛利・坂元・火ノ口・坂元・小林(2001) テレビゲーム使用と攻撃性の因果関係の検討—小学生に対するパネル研究—, シミュレーション&ゲーミング, 11, 7-15.
- 4 戸部・堀田・竹内(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, 181-199.
- 5 磯部・菱沼(2007) 大学生における攻撃性と対人情報処理の関連, パーソナリティ研究, 15, 290-300.
- 6 山下(2006) テレビゲームと暴力行動・社会的不適応をめぐる問題, シミュレーション&ゲーミング, 11, 1, 28-39.

謝辞 本研究は、奈良女子大学文学部の●●先生にご助言をいただきました。深く感謝申し上げます。