

# 中学生におけるゲーム依存性と攻撃性の関係

奈良女子大学附属中等教育学校 6年 ●●●●  
 附属担当教員 ●●●●●●

## 研究の目的

本研究では攻撃性という面から、ゲームが子供にとって悪影響を及ぼすものなのかどうかを明らかにすることを目的としている。先行研究では、ゲーム利用と攻撃性に相関があるとするもの\*1とないとするもの\*2のどちらも存在し、評価が分かれている。前回までの研究ではゲーム利用と攻撃性に相関があまりないと考えられた。今回は前回の研究を踏まえ、下記仮説を設定し、その検証のために下記仮説が中学生や他の集団にも当てはまるかどうかを検討する。また、前回検討した直接的な攻撃性に加えて、無視や暴言などの間接的な攻撃性についても調査する。本研究では、攻撃性を多面的にとらえ、それぞれの観点から年齢ごとの相関関係を調査する。これにより、ゲームが子供に与える影響について、把握し、その上でそれぞれの年齢に合った対処を検討することができるようになるので、この研究には意義があるといえる。

仮説:中学生において、ゲーム依存性と攻撃性の相関は認められない。

## これまでの研究・課題

本校5年生(当時)112名に質問紙全数調査を行い、ゲーム依存性と攻撃性の相関関係を調べた。ゲーム依存性と攻撃性の相関係数はおよそ0.106と、ほとんど相関がないという結果が得られた。このことから、ゲームと攻撃性には、この集団に対しては相関がないという結論に至った。しかし、調査集団が限定的であることから、仮説の一般化が難しいことが課題だった。

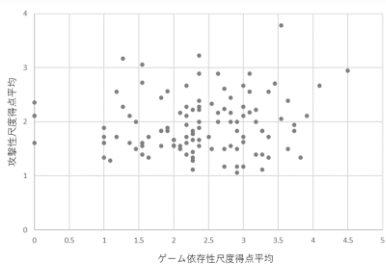


図1 ゲーム依存尺度得点平均と攻撃性尺度得点平均の散布図

## 方法

本校生徒2年生122名(男子53名、女子58名、無回答11名)5年生114名(男子39名、女子51名、無回答24名)に紙媒体での質問紙全数調査を行った。4月中旬に各クラスのHRで配布し、5分程度の回答時間を設け、その場で回収した。

### 〈質問紙内容と改善点〉

- ゲーム利用について
  - 1-1 利用時間→平日・休日に分けて、それぞれ5件法
  - 1-2 一週間の利用日数(5件法)
  - 1-3 利用するゲームのジャンル(アクションなど、10項目)
- ゲーム依存性尺度(4件法,11項目)\*3
- 攻撃性尺度(4件法,28項目)\*4
  - 直接的攻撃性(18項目)・間接的攻撃性(10項目)

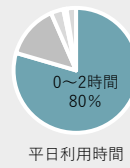
### 攻撃性の定義について

直接的攻撃性→他者に対する身体的暴力 殴る・蹴るなど  
 間接的攻撃性→攻撃が遠回りで、間接的な攻撃 無視をする・仲間外れにするなど

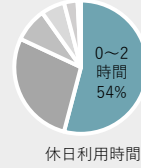
## 結果

### 1,利用状況

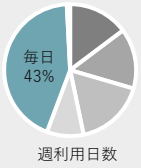
2年生



平日利用時間

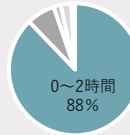


休日利用時間

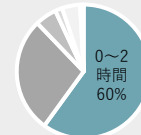


週利用日数

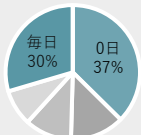
5年生



平日利用時間



休日利用時間



週利用日数

### 2,尺度の相関関係

2年生

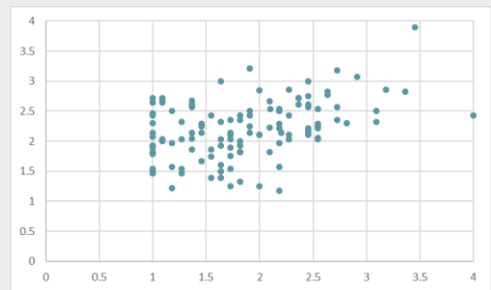


図2 2年生のゲーム依存尺度得点平均と攻撃性尺度得点平均の散布図

相関係数0.38 弱い相関

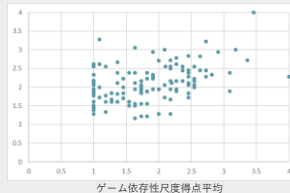


図2-1 2年生のゲーム依存性尺度得点平均と直接的攻撃性尺度得点平均の散布図

相関係数0.38 弱い相関

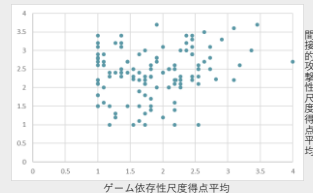


図2-2 2年生のゲーム依存性尺度得点平均と間接的攻撃性尺度得点平均の散布図

相関係数0.25 弱い相関

5年生

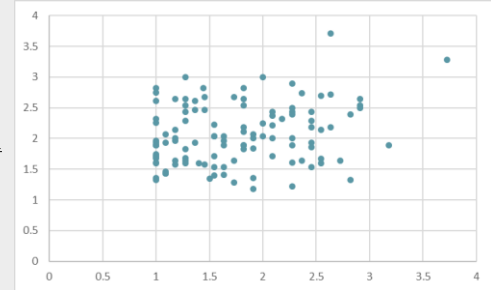


図3 5年生のゲーム依存尺度得点平均と攻撃性尺度得点平均の散布図

相関係数0.25 弱い相関

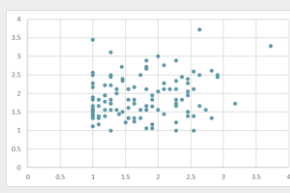


図3-1 5年生のゲーム依存性尺度得点平均と直接的攻撃性尺度得点平均の散布図

相関係数0.24 弱い相関

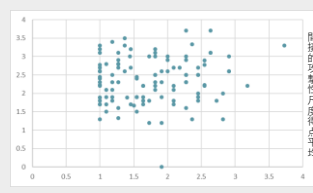


図3-2 5年生のゲーム依存性尺度得点平均と間接的攻撃性尺度得点平均の散布図

相関係数0.11 ほぼ相関なし

今回の調査では、ゲーム依存性と攻撃性の間に中学生と高校生のどちらにも弱い相関がみられた。従って仮説は証明されなかった。また、どちらの集団でも、間接的暴力性よりも直接的暴力性のほうがゲーム依存性とより強い相関がみられた。これは、ゲーム内で行われるものは暴力行動であり、それが利用者の敵意やいらだちを促すものではない、という先行知見に当てはまる。\*1  
また、高校生の集団よりも中学生の集団のほうがより強い相関がみられた。このことから、調査対象に対しては、ゲーム依存性と攻撃性の間に相関があり、年齢が低いほどより強い相関があると考えられる。中学生のほうが高校生よりも人生経験が浅く、ゲーム内での攻撃行動を正しいものと受け取ってしまうのではないかと考えたが、今後先行研究を検討しつつ考察を加えていきたい。

今回の調査では、前回と異なりゲームと攻撃性に弱い相関が認められ、又、年齢によってゲームと攻撃性の関係に違いがみられた。中学生と高校生発達段階違いなどを先行研究や実験等を通じて調べ、ゲームが攻撃行動に影響を及ぼすのか、どうすれば攻撃性を高めずにゲームを利用できるのか、などを調査・研究することが今後の課題である。

主な文献

- 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.
- 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.
- 戸部・堀田・竹内 (2010) 児童生徒のインターネット、テレ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.
- 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.
- 安立 (2003) 攻撃性に関する先行研究の概観, 京都大学大学院教育研究科紀要 49, 442-454
- 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●●先生にご助言いただきました。深く感謝申し上げます。

デジタルゲームと攻撃性の調査

調査実施者: PICASO コース 6年 ●●●●●●

本調査はデジタルゲームと攻撃性の関係についての意識を調べるものです。調査は匿名で、結果は全体的に処理しますので、プライバシーは守られます。回答に正解・不正解はありませんので、あなたの率直な考えをご回答ください。ご協力、よろしく願いたします。  
また、この調査における「ゲーム」とは、スマートフォンやパソコン、家庭用ゲーム機などのデジタルゲーム全般を指します。

( )年 性別(男・女)

質問1 あなたのゲームの利用時間についてお聞きします。

質問 1-1 あなたは平日(学校がある日)に1日にどれくらいゲームをしますか。

- 0~2時間 2~4時間 4~6時間 6~8時間 8時間以上

質問 1-2 あなたは休日(学校がない日)に1日にどれくらいゲームをしますか。

- 0~2時間 2~4時間 4~6時間 6~8時間 8時間以上

質問 1-3 あなたは1週間に何日ゲームをしますか。

- ゲームはしない 1~2日 3~4日 5~6日 毎日

質問 1-4 あなたがいちばんするゲームのジャンルは何ですか。

- アクションゲーム シューティングゲーム シミュレーションゲーム  
レーシングゲーム アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム  
パズルゲーム 音楽ゲーム トレーディングカードゲーム その他( )

質問2 ゲーム利用についてお聞きします。

以下の質問に1つずつ○をつけてください。

	よくある	時々ある	あまりない	ない
1 ゲームをする時間が思っていたよりずっと長くなる	1	2	3	4
2 「ゲームをする時間が長すぎる」と注意される	1	2	3	4
3 ゲームをすることで普段の生活の嫌なことを忘れる	1	2	3	4
4 ゲームをするのを誰かにじやまされるほどひどく腹が立つ	1	2	3	4
5 家族と一緒にいるよりゲームのほうが楽しいと感じる	1	2	3	4
6 友達と一緒にいるよりゲームのほうが楽しいと感じる	1	2	3	4
7 ゲームのし過ぎで睡眠不足になる	1	2	3	4
8 ゲームのし過ぎで学校の成績や勉強に悪影響が出る	1	2	3	4
9 家族に隠れてゲームをする	1	2	3	4
10 いつもゲームのことが頭から離れない	1	2	3	4
11 ゲームをしないと落ち込んだり不安になる	1	2	3	4

質問3 日常生活での行動についてお聞きします。

以下の質問に1つずつ○をつけてください。

	よくある	時々ある	あまりない	ない
1 思わず暴力を振るってしまうことがある	1	2	3	4
2 どんな状況でも、暴力は振るわない	1	2	3	4
3 どんなに腹が立っても、誰かを叩くようなことはない	1	2	3	4
4 相手がどうしても言うことを聞かないときは、暴力を振るうことがある	1	2	3	4
5 腹を立てて、人を殴ったことがある	1	2	3	4
6 ちょっとしたことで、乱暴してしまうことがある	1	2	3	4
7 取っ組み合いのけんかをかしたことがある	1	2	3	4
8 腹を立てて、人に物を投げつけたことがある	1	2	3	4
9 ばかにされたら、相手を殴りたがる	1	2	3	4
10 ムカついて、人を叩いたことがある	1	2	3	4
11 どなられたら、どなり返す	1	2	3	4
12 相手の行動を注意すべきだと思ったら、人前でもその人を注意する	1	2	3	4
13 言い争いをすることがある	1	2	3	4
14 口げんかをすることがある	1	2	3	4
15 面と向かって、相手に皮肉や悪口を言うことがある	1	2	3	4
16 友達への行動が気に入らないときには、相手にそのことをはっきり言う	1	2	3	4
17 議論していると、つい声が大きくなる	1	2	3	4
18 口では負けない	1	2	3	4
19 グループで話や食事に行くことになったとき、あまり好きでない人を自分から誘わない	1	2	3	4
20 気に入らない人について、よくないうわさを聞いたとき、その人がわからない話題でも話を続ける	1	2	3	4
21 あまり好きでない人が近づいてきたら、気がないふりをしてその場から離れる	1	2	3	4
22 あまり好きでない人と話をする場合、当たり障りのない話で済ませる	1	2	3	4
23 対人関係でムカついたことを、友達に話して憂さ晴らしをする	1	2	3	4
24 あまり好きでない人が会話に入ってきたとき、その人がわからない話題でも話を続ける	1	2	3	4
25 みんなで遊びや食事に行くことになったとき、あまり好きでない人を自分から誘わない	1	2	3	4
26 腹を立てた相手の悪口を、その人がいないところで他の人に話す	1	2	3	4
27 あまり好きでない人が話しかけてきても聞かさないふりをする	1	2	3	4
28 グループで活動しているときは、あまり好きでない人でもほかの友達のように仲良くする	1	2	3	4

以上で調査は終了です。記入漏れがないか、ご確認ください。ありがとうございました。