

子どもとテレビゲームとのかかわりと関係性

What is children's involvement with a video game related to ?

中西 さゆり

(和歌山県子ども・障害者相談センター)

Sayuri Nakanishi

米澤 好史

(和歌山大学教育学部心理学教室)

Yoshifumi Yonezawa

2006年10月4日受理

はじめに

1983年にファミリーコンピュータ（通称：ファミコン）が発売されて20年以上になり、もはやテレビゲームは娯楽の一つとして定着していると言えるだろう。そんな中で、近年の少年犯罪や子どもの問題行動が起こるたびに、テレビゲームが原因だという非難がなされている。いわゆる「メディア暴力（映像やテレビゲームに描かれる暴力）」として、マスコミ・教育・行政などの各界において議論され、それによってテレビゲーム悪影響論が世間の風潮として流れている。そして、テレビゲームなどの暴力映像と攻撃行動の関係についての研究も多くされている。“暴力映像は攻撃的な認知（思考）や情動（不愉快、嫌悪などの敵意・怒り感情とそれに伴う生理反応）を活性化し、活性化した認知や情動に媒介されて攻撃行動が促進される”とのモデルも予想されている。また、挑発による怒りと映像の暴力性がネガティブな認知や感情を生み、最終的に攻撃行動につながる可能性があることが示されている（湯川・遠藤・吉田，2001）。個人差の影響も考え得ると付け加えてはいるが、特に長期的な影響や反復視聴によって積み重なりそれらが喚起しやすくなれば、単に暴力映像を視聴しただけで攻撃行動が促進されることは十分あり得る、と考察している。

だが、テレビゲームは負の影響のみを持っているとは言いきれないという意見や研究もある。香山(1996)は、自身のテレビゲーム経験と精神科医としてカウンセリングの場での体験を紹介しており、テレビゲーム悪影響論への批判的意見や、テレビゲームを介してコミュニケーションがとれるきっかけとなったこと等を述べている。また、テレビゲーム体験がコンピュータ・リテラシーの形成にとっての役割を演じているとの研究もなされている（森・湯地，1995）。

さらに、暴力映像の中でも“娯楽性”の高い映像は快感情思考（すっきりした、気持ちいい等）を生じさせ、攻撃行動を促進させず、また“暴力性”が高い映像では不快感情思考（恐怖、嫌悪感）や不快感情、虚

無感情を強く生じさせるなど、暴力映像によって活性化する感情や思考が異なることが明らかにされている（湯川・吉田，1998；1999；2003）。従って、テレビゲームが子どもの問題行動の引き金になっているとは、必ずしも言えないのではないだろうか。しかし、テレビゲームは悪影響のみではないという意見はなかなか世間に意識されておらず、何か問題が起こった際には、やはりテレビゲームが取りざたされている。

さらに「ゲーム脳」という言葉が登場すると、科学的根拠は無いとされながらも、世間の大半が「ゲーム脳」という言葉を支持するようになった。世間が支持する理由としては、大人達の「わけがわからない」「不安」という気持ちをまさに表すモノとして丁度当てはまったテレビゲームを悪の根源とすることによって、「わけのわからなさ」「不安」を解消しているからではないだろうか。自分が持っていた警戒心や不安を的中させるネガティブな要素が、あまりに自分の気持ちに合う・都合よく解釈しやすいモノであったために、根拠や本当の理由を探ることなく、子どもの問題行動はすべてテレビゲームや「ゲーム脳」のせいにして、責任を押し付けてしまっているように思われる。果たして、本当にテレビゲームが原因なのだろうか。単に、大人にとって「なじみのなさ」「わけのわからなさ」だけで、問題行動の原因だと決めつけているのではないだろうか。そもそも、同じテレビゲームをした人が全員、犯罪に手を染めたり問題行動を引き起こすわけではない。その違いはむしろ、少年犯罪や問題行動を引き起こすことになった本当の要因は、その人の背景・周囲の環境にあるのではないだろうか。

また、テレビゲームの影響を懸念しているのならば、大人たちは子どもとテレビゲームに対し、どのようなかかわり・介入をしているのか。テレビゲームを「わけがわからないもの」として、介入しないままではあるのならば、ますます理解は遠ざかるばかりである。大人は、子どもに悪影響を与えるモノから子どもを守らなければならないが、その悪影響を与えるモノを防ぐためには、大人はそのモノを理解・把握する必要がある

る。もし仮に、テレビゲームが悪影響を与えると仮定するならば、大人はテレビゲームについて、また子どもがどんなテレビゲームをしていて・どのようにテレビゲームに関わっているのか、どの程度理解し把握しているのだろうか。懸念を抱きながらも、「わけがわからない」として避けているのであれば、大人側に問題・矛盾が生じていることになる。

そして第一、テレビゲームをするためにはゲーム機本体とソフトが必要であるが、これらは子どもが日常的に・気軽に手を伸ばせる程の金額ではない。それにも拘わらず、多くの子ども達がテレビゲームを所持し経験している。これは、子ども自らテレビゲームを購入してテレビゲームにかかわるきっかけを持ったというよりも、周囲の大人が子どもにテレビゲームを買い与え、子どもとテレビゲームがかかわりを持つようになるきっかけを作ったと考えられる。大人達はテレビゲームに「わけがわからない」懸念を抱きながらも、自ら子どもに「わけがわからない」テレビゲームを与えているという、矛盾が生じているように思われる。

一方、子どもは何故テレビゲームをするのだろうか。よく聞くのが「テレビゲームをすると友達と話が合う」といった友人関係についての意見である。木村(2002)は、テレビゲームがいくつかあるコミュニケーション媒体の一つであることを示唆しており、木村・坂元(2000)もテレビゲーム使用が友達との関係を悪化させる原因にはならない、級友関係に関連する学校不適応には影響を及ぼさないという結果を示していた。ただ、テレビゲームの魅力と学校の魅力を比較した場合においては、漠然とした学校ざらい感情がテレビゲームを促進させ、テレビゲーム遊びが一部の学校ざらい感情を高めるといふ、双方向的因果関係、悪循環を引き起こすことも示唆されていた。また、峰(2002a; 2002b)は、友達同士で格闘系テレビゲームをプレイすると攻撃行動がより多く出現することを示したが、仲良しの友達の間では攻撃行動に熱中していく一方で、その攻撃内容のストーリーを展開させていくことも見られたことも示していたため、テレビゲームから受ける影響も1人でする場合と誰かと一緒にする場合とは、違ってくるのではないだろうか。

そこで本研究では、子どもがテレビゲームに向かうことになるきっかけや理由、そういったテレビゲームと子どもを取り巻く周囲の環境、及び子どもがテレビゲームに何を求めているのか、テレビゲームをするようになった背景を探るべく、「テレビゲームとの関係性」について調査することを目的とする。子どもの周囲の環境としては、子ども・テレビゲーム・家庭・友達・学校などが考えられる。また、子どもとテレビゲームの関係に対し、保護者はどのように関わっているのか、どの程度子どものテレビゲーム使用状況を把握しているのかについても調査する。

Figure. 1は、本研究の構想である。子ども自身(自己像)を中心とした場合、子どもの周辺状況として①行う目的や頻度(テレビゲームへの関わり方)、②重視する点、面白さ(テレビゲームの中身)、③テレビゲームへの接し方と、受ける影響(テレビゲームとの関係性)、④テレビゲームとの出会いや位置付け(動的な環境)、⑤テレビゲームに関わる人や、家庭・学校等の場所と、それに伴う人間関係(背景的な環境)が考えられる。

そのためにまず、予備調査として大学生を対象に、テレビゲーム経験やテレビゲームをすることになったきっかけ(テレビゲームを始めた時期)、テレビゲームをする目的(テレビゲームに求めるもの)や受けた影響があるか等を聞き、テレビゲームの位置付けを確認する。その結果から、本調査として子どもと保護者に現在のテレビゲーム使用状況について具体的に調査することとする。

調査 1

【方法】

まず、テレビゲームにどのように関わっているかを調査するために、大学生を対象とした質問紙「テレビゲームに関する予備調査」を行った。

和歌山大学の学生641名(男408名・女233名)に対し、「テレビゲームに関する予備調査」質問紙を、心理学Aの授業にて配布し回答を求め、同授業時間内に回収した。そしてその内、無効データ8部を除いた633部(男402名・女231名分：平均年齢19.03歳・標準偏差1.28)を有効なデータとして、分析対象とした。各学部の有効回答者数は、教育学部174人(男70名・女104名)、経済学部245名(男160名・女85名)、システム工学部214名(男172名・女42名)であった。

「テレビゲームに関する予備調査」は、自由記述形式と選択肢形式を併せた質問紙で、先行研究や資料を参考にしながら、指導教官の指導の下、実験者が独自に作成したものである。

最初に、テレビゲームが“趣味・娯楽”の中でどのような位置付けをされているのか・どれぐらいの割合を占めているかを探るために、テレビゲーム・携帯電話・インターネット・テレビ等々、“趣味・娯楽”として行われるであろう行動について17項目提示し、それらの項目について最もよく行うものを1位とし、順に17位まで順位付けをさせた。そして、よく行う上位5項目についてそれぞれ何%の割合を占めているかを記入させた。

そして次に、上記で1位とした項目について、「どのような目的で使用しているか」「あなたがそれをするに保護者は肯定的か・把握しているか」「それを使用している時の気分・好意・愛着」等々の質問に対し、

回答させた。

さらに次では、「被験者のテレビゲーム経験の有無」「テレビゲームをすることになったきっかけ」「テレビゲームに対してどのようなイメージを持っているか」「テレビゲームをする目的・する時の気分」さらに「ゲーム内容について重視すること」等々、テレビゲームについて質問し、回答させた。

また最後に、平石 (1990b) の「自己肯定意識尺度」、坂本 (1997) の「没入尺度」、泊・吉田 (1998b) の「プライベート空間機能尺度 (必要度・確保度のみ)」、草田・岡堂 (1993) の「家族機能尺度」の4尺度を引用し、質問した。「自己肯定意識尺度」「没入尺度」「家族機能尺度」は5段階、「プライベート空間機能尺度 (必要度)」は7段階、「プライベート空間機能尺度 (確保度)」は4段階で、被験者自身にどの程度あてはまるかを評定させた。

「自己肯定意識尺度」は、「テレビゲームをすること」と「自分をどのように思っているか・他人との関係をどのように感じているか」によって違いがあるかどうかを探るため、「没入尺度」は“テレビゲームをすること”と“テレビゲームを含む、モノや個人へのハマリ

具合”との関連があるかどうかを探るため、「プライベート空間機能尺度」はテレビゲームをする場所との関連の有無を探るため、及び居場所・心理的場所を解明するため、「家族機能尺度」は“テレビゲームをすること”と“家庭の中や家族とのかかわり”との関連があるかどうかを探る目的として、それぞれ引用し実施した。

【結果】

予備調査に記入された回答を、各質問項目で集計した。まず、趣味・娯楽とする17項目の中で「1位」としたものが最も多かった項目は、「友人・知人としゃべること」の159名で、次いで「携帯電話」の148名、「テレビ」98名であった。テレビゲームを「1位」と回答したのは24名にとどまり、大学生にとっては、テレビゲームよりも友人との会話や携帯電話といった人とのコミュニケーションの方が欠かせない存在としての位置付けを占めており、テレビゲームはもはや重要な位置付けとはされていないようだった。また、趣味・娯楽の17項目の平均順位の比較 (Table 1) から考えられるように、「携帯電話」を使用することや「友

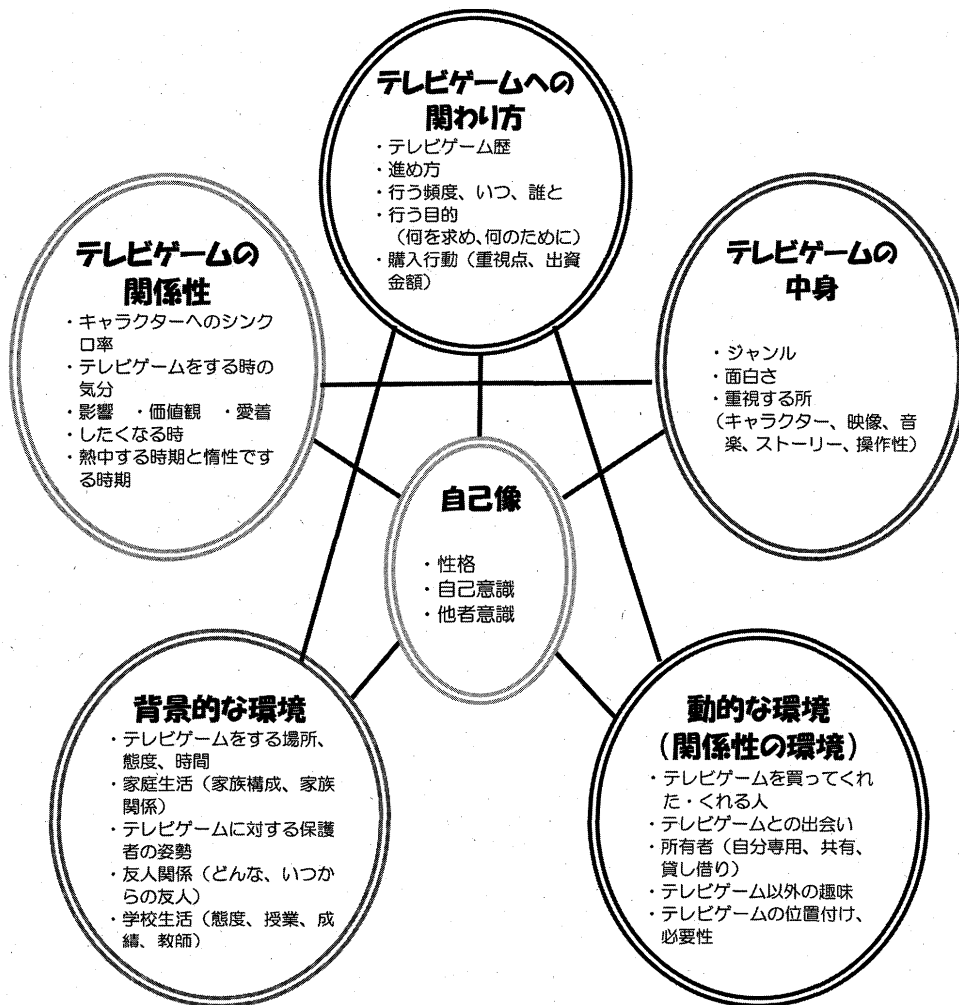


Figure. 1 本研究の構想図

人・知人としゃべること」、「テレビ」を視聴することは、全体としての平均順位は高く、やはり大学生がよく行う趣味・娯楽であるようだ。そして「テレビゲーム」は、やはり上位には位置づけられていなかった。その一方で、大学生の92.3%が「テレビゲームをしたことがある」と回答しており、“今はテレビゲームをしていないが以前はしていた”ことになる。

さらに、「テレビゲームをしたことがある」と回答した者のうち、91.01%の者が小学生時代に初めてテレビゲームを経験したと回答していた。

次に、テレビゲームのどこを重視するかについては、分散分析 (Tukey法) を行った結果、ストーリー>映像・操作性>音楽・キャラの順で重視 (p<.01) されていた。キャラクターに感情移入する程度は、分散分析 (Tukey法) の結果ゲーム中>ゲーム後>ゲーム前の順で強くなっていた (p<.01)。

Table1 趣味・娯楽の平均順位と標準偏差

	有効回答数	欠損値	平均順位	標準偏差
テレビゲーム	613	20	10.08	4.95
携帯電話	625	8	4.17	3.41
パソコン	608	25	8.05	4.09
インターネット	615	18	7.11	4.08
テレビ	622	11	4.81	3.21
本・雑誌 (マンガ除く)	608	25	8.65	3.88
音楽	618	15	5.62	3.65
マンガ	613	20	8.14	3.88
ビデオ・DVD	607	26	9.33	3.36
おもちゃ	596	37	14.58	2.47
カードゲーム	594	39	14.96	2.63
カラオケ	608	25	11.15	3.54
ショッピング	613	20	8.74	3.61
外で遊ぶこと	610	23	9.17	3.80
友人・知人としゃべること	622	11	4.35	3.63
食事にでかけること	609	24	9.78	3.68
その他の趣味	506	127	11.43	7.53

テレビゲームに対する保護者の態度としては、熱中は否定的に考えている保護者が多く、現在は無関心な保護者が多かった (Table 2, 3)。特に熱中は、テレビゲームの使い方や時間を把握している保護者が多かった。

Table2 保護者のテレビゲームに対する態度その1

		【現在】テレビゲームを使っていること に対し保護者はどのように思っているか			
		肯定的	否定的	無関心	合計
【熱中時】 テレビゲームを 使っていたこと に対して保護者 が把握しているか	肯定的	67	3	24	94
	否定的	14	70	167	251
	無関心	5	7	157	169
	合計	86	80	348	514

Table3 保護者のテレビゲームに対する態度その2

		【現在】テレビゲームをどのように使っているか 保護者は把握しているか			
		把握している	把握していない	合計	
【熱中時】 テレビゲームを 使っていたこと に対して保護者 が把握しているか	把握している	人数	252	113	365
	把握していない	人数	7	103	110
	合計	人数	259	216	475

「自己肯定意識尺度」「没入尺度」「プライベート空間機能尺度 (必要度・確保度)」「家族機能尺度」について、それぞれ因子分析を行った。

その結果、本来「自己肯定意識尺度」は6因子とされていたが、今回の分析結果では“自己受容”因子と“自己表明・対人的積極性”因子が合わさった5因子となり、それぞれ第1因子が“自己閉鎖性・人間不信 ($\alpha = .8723$)”、第2因子が“自己受容・自己表明・対人積極性 ($\alpha = .8193$)”、第3因子が“充実感 ($\alpha = .8375$)”、第4因子が“被評価意識・対人緊張 ($\alpha = .8068$)”、第5因子が“自己実現的態度 ($\alpha = .8002$)”と名付けた。(Table 4)

「没入尺度」は従来どおり2因子となり、第1因子を“自己没入 ($\alpha = .8784$)”、第2因子を“外的没入 ($\alpha = .8158$)”とした。

「プライベート空間機能尺度 (必要度・確保度)」については、下位項目4と5にそれぞれ“非現実”因子の出現傾向が見られたものの有意ではなかったため、最終的には従来どおり“必要度 ($\alpha = .7987$)”“確保度 ($\alpha = .8127$)”に決定した。

Table4 自己肯定意識尺度 因子分析結果

項目	自己閉鎖性・人間不信	自己受容・自己表明・対人的積極性	充実感	被評価意識・対人緊張	自己実現的態度	共通性
22.自分は他人に対して信頼しにくい気がする。	0.788	-0.122	0.158	0.034	0.058	0.576
20.他人との間に壁をつくっている。	0.786	-0.036	0.094	0.001	0.029	0.543
27.他人に対して好意的にされない。	0.724	-0.056	0.046	-0.081	0.047	0.458
21.人間関係をわずらわしく感じる。	0.645	-0.039	-0.059	-0.023	0.041	0.456
23.自分はひとりでぼっちだと感じる。	0.623	0.081	-0.032	0.146	-0.047	0.483
24.私は人を信用していない。	0.621	0.113	-0.107	0.005	-0.017	0.433
26.友人と話しても全然通じないので絶望している。	0.587	0.088	-0.081	0.006	0.064	0.345
25.友だちと一緒にいてもどこかさびしく感じる。	0.534	0.076	-0.159	0.106	-0.028	0.447
30.疑問だと感じたらそれらを堂々と問える。	0.146	0.752	-0.034	-0.065	-0.058	0.474
28.相手に気持ちよさが自分の思い通りに伝わることができない。	-0.004	0.740	-0.115	0.004	-0.039	0.460
32.人前で話したいが自信がなくて話せない。	0.069	0.558	0.069	-0.223	-0.065	0.402
33.人前でもありのままの自分をだせる。	-0.162	0.515	-0.044	-0.117	0.137	0.484
29.自分のなごみはすべて相手に伝えている。	-0.010	0.482	-0.031	-0.026	0.158	0.323
1.自分なりの個性を大切にしている。	0.102	0.451	0.224	0.087	0.087	0.335
31.友だちと真剣に話し合う。	-0.295	0.448	-0.129	0.105	0.099	0.343
3.自分の思いと他人の思いがぶつかるのが嫌いだ。	0.110	0.432	0.253	-0.105	-0.042	0.310
4.自分の個性を素直に受け入れている。	0.124	0.386	0.249	-0.080	0.032	0.294
34.自主的に友人に話しかけていく。	-0.364	0.367	-0.082	0.205	0.049	0.511
15.精神的に楽な気分である。	0.038	0.078	0.752	-0.090	-0.183	0.446
17.自分はのびのびと生きていると感じる。	0.073	0.070	0.704	0.068	-0.027	0.605
12.生活がすごく楽しいと感じる。	-0.197	-0.044	0.675	0.103	0.023	0.595
14.充実感を感じる。	-0.024	-0.024	0.670	0.036	0.169	0.405
18.満足感が足りない。	0.181	0.206	-0.427	0.107	-0.206	0.420
7.前向きな姿勢で物事に取り組んでいる。	-0.088	0.284	0.304	0.117	0.163	0.613
35.人が何かを言っても、自分が聞いていないように思っている。	-0.078	-0.047	-0.088	0.764	-0.063	0.421
36.人に対して、自分のイメージを悪くかき立てられている。	-0.128	-0.014	0.103	0.695	-0.152	0.245
38.他人に自分の思いを押しつけている。	-0.074	0.014	0.120	0.533	-0.153	0.431
41.人に気をつかいすぎてつかれる。	0.185	0.017	-0.159	0.509	0.165	0.452
37.自分が他人用にとめ息を吐くほど身勝手な行動をする。	0.269	-0.113	0.065	0.508	0.020	0.289
40.自分の他人に対する思いが伝わっていない。	0.112	-0.008	0.041	0.498	-0.027	0.470
39.無理に他人に合わせておきたくない。	0.266	-0.025	-0.175	0.446	0.086	0.601
11.自分は目標に向かって頑張っている。	0.045	-0.002	0.151	0.177	-0.814	0.518
5.自分の夢をかき立てようと意欲を感じている。	0.191	0.118	0.001	0.023	0.715	0.470
10.本当に自分のやりたいことが何もない。	0.016	0.066	0.085	0.285	-0.699	0.443
6.情熱をもって何かに取り組んでいる。	0.067	-0.011	0.157	0.036	0.602	0.338
19.ここから楽しいと思える日がない。	0.377	0.142	-0.312	-0.060	-0.068	0.304
2.私には私の人生があってもいいと思う。	-0.034	0.198	0.135	0.109	0.004	0.086
13.わたがかりがなく、スカッとしている。	-0.017	0.306	0.439	-0.112	-0.160	0.385
16.自分の好きなことがやれていると思える。	-0.047	-0.004	0.425	0.022	0.314	0.454
9.張り合いがあり、やる気が出ている。	-0.075	0.076	0.310	0.106	0.396	0.489
8.自分の良い面を一生懸命伸ばそうとしている。	-0.171	0.195	0.082	0.248	0.285	0.323
層別値						
	10.194	2.780	2.160	1.302	1.047	
寄与率 (%)	24.863	6.781	5.268	3.175	2.553	

Table5 家族機能尺度 因子分析結果

項目	柔軟的共同行動	相互尊重	役割固定	共通性
15.私の家族は、みんなで一緒にしたいことがすに思いつく。	0.862	-0.217	0.125	0.605
10.私の家族は、叱り方について親と子で話し合う。	0.588	-0.099	-0.061	0.258
13.家族で何かをする時は、みんなで作る。	0.547	0.087	0.179	0.475
14.家族の決まりは、必要に応じて変わる。	0.535	0.035	-0.184	0.280
9.私の家族では、自由な時間は、家族と一緒に過ごしている。	0.484	0.076	0.244	0.436
11.私の家族は、お互いに密着している。	0.414	0.147	0.261	0.436
5.私の家族は、みんなで何かをするのが好きである。	0.386	0.262	0.126	0.423
16.私の家族では、家事・用事は、必要に応じて交代する。	0.307	0.074	-0.021	0.126
4.私の家族は、子供の言い分も聞いてしつけをしている。	0.037	0.703	-0.061	0.501
2.私の家族では、問題の解決には子供の意見も聞いている。	0.076	0.679	-0.103	0.499
19.家族がまとまっていることは、とても大切である。	-0.277	0.612	0.280	0.357
7.家族の方が、他人よりもお互いに親しみを感している。	-0.018	0.578	0.115	0.374
1.私の家族は、困った時、家族の誰かに助けを求め。	-0.011	0.559	0.067	0.331
3.家族は、それぞれの友人を気に入っている。	0.042	0.538	0.010	0.325
12.私の家族では、子供が自主的に物事を決めている。	0.033	0.417	-0.093	0.176
17.私の家族では、何かを決める時、家族の誰かに相談する。	0.219	0.311	0.237	0.371
18.私の家族では、みんなを引っ張っている者(リーダー)が決まっている。	0.076	-0.093	0.648	0.419
20.私の家族では、誰がどの家事・用事をするか決まっている。	-0.092	0.095	0.307	0.100
6.家族を引っ張っている者(リーダー)は、状況に応じて変わる。	0.475	0.197	-0.446	0.400
8.私の家族では、問題の性質に応じて、その取り組み方を変えている。	0.433	0.313	-0.167	0.418
固有値	5.501	0.966	0.843	
寄与率 (%)	27.504	4.831	4.215	

「家族機能尺度」は、従来どおりの2因子にならず、検討の結果、第1因子を“柔軟的共同行動 ($\alpha = .8207$)”、第2因子を“相互尊重 ($\alpha = .8172$)”、第3因子を“役割固定 ($\alpha = .3753$)”とする3因子とした (Table 5)。

「テレビゲームに対する好意」×「自己実現的態度因子」とのクロス集計を行った結果、交互作用が認められた ($\chi^2(4) = 12.645, p < .05$)。

自己実現的態度因子得点が高い人ほどテレビゲームに好意を持っていたため、自分の思いを実現させたい・達成感を味わいたいと思う人がゲームに好意を持っていると考えられる。ゲームは、自分の思いを叶えてくれたり、実現させてくれるからではないだろうか。「操作性」×「被評価意識・対人緊張得点」のクロス集計を行ったところ、有意な傾向が見られた ($\chi^2(4) = 8.361, p < .1$)。被評価意識が高い人ほど、操作性を重視する傾向が見られたため、難しい操作をして人から褒められたい、もしくは操作を失敗し下手だと思われたくない、等の気持ちがあるのではないだろうか。「キャラ」×「柔軟的共同行動因子得点」のクロス集計を行った結果、交互作用が認められた ($\chi^2(4) = 10.312, p < .05$)。

【考察】

上記の結果より、テレビゲーム熱中時は特に、把握している保護者が多かったことが示唆された。大学生にとっての熱中時（以前）とは、子ども時代を指すと考えられる。子ども時代に保護者は積極的に介入しようとし、現在は無関心になってきている。また、テレビゲーム経験者は90%以上にも拘わらず、現在は重要な位置付けではない。このことは、子ども時代にテレビゲームを経験し熱中したと考えられる。では、90%以上の人が一度は経験するテレビゲームだが、子どもから大学生へと成長するにつれ、なぜ多くは卒業できて

一部は卒業できないのだろうか。成長するにつれてテレビゲームから離れていく理由や背景には、何があるのだろうか。

よって、調査1の結果を踏まえ調査2では、調査対象を子ども（小学生）とし、どのようなテレビゲーム使用状況であるか、何を目的としてテレビゲームを行っているかを探ることとする。また、保護者に対しては、現在の子どものテレビゲーム使用状況について、どのように介入しているのかを探ることとする。

調査2

【方法】

調査2では、調査1から得られた回答（テレビゲームを初めてしたきっかけは小学生時期という回答が多かった）を元に、小学生とその保護者を対象にした「テレビゲームの使用状況について(子ども用・保護者用)」質問紙を実施した。和歌山県内の公立小学校（F小学校）に協力を依頼し、質問紙を配布・回収したところ、4～6年生266名（4年生90名・5年生91名・6年生85名、Table 6参照）と、その保護者220名（4年生保護者83名・5年生保護者52名・6年生保護者85名、Table 7参照）から回答を得た。

ちなみに4年生以上の学年を対象とした理由としては、①質問の量が多いため、低学年の児童がすべての質問に回答するのは体力的に難しいかもしれないこと、②高学年の方が、テレビゲームをしたことがある児童は多いであろう、という2点が考えられたためである。

Table6 子どもの学年と子どもの性別のクロス表

学年	性別		合計
	男子	女子	
4年生	51	39	90
5年生	48	43	91
6年生	41	44	85
合計	140	126	266

Table7 子どもの学年と回答した保護者のクロス表

学年	回答者			合計
	父	母	その他	
4年生	7	75	1	83
5年生	6	45	1	52
6年生	10	73	2	85
合計	23	193	4	220

実施時期は2005年12月で、配布方法及び回収方法は、子どもに対しては小学校担任教師が質問紙を直接配布・回収した。保護者については、子どもに保護者宛の封筒に入れた質問紙を持ち帰らせ、保護者の回答が済んだ後、同じ封筒に質問紙を入れ、後日子どもに学校へ持参させた際に担任教師らによって回収された。「テレビゲームの使用状況について(子ども用)」質問紙は、調査1から得られたデータを元に作成した質問

と、新たに必要に応じて追加した質問に対し、それぞれ子ども自身に当てはまる回答の番号に○をつけて回答させる、選択形式をとった。また、質問文章は現役小学校教諭の指導のもと、子ども向けに言葉をわかりやすい表現になるよう、予備調査より一部変更した。内容は、「自宅にテレビゲームがあるか」「テレビゲームをしたことがあるか」という質問に対し回答させた後、「テレビゲームをしたことがない」と回答した者には、「なぜテレビゲームをしないのか」「テレビゲームをしていなくて、よかったこと・よくなかったこと」について回答させた。

一方、「テレビゲームをしたことがある」と回答した者については「なぜテレビゲームをするのか」「テレビゲームのどこが面白いと思うか」「どんな時にテレビゲームをしたくなるか」といったテレビゲームへの関わりについての質問、「テレビゲームをしている時の気分」「ゲーム中、キャラクターと自分の気持ちはどのくらい同じか」というゲーム中についての質問、そして「テレビゲームをした後、キャラクターの真似を試みたり、キャラクターと同じ気持ちになっていたことはあるか」というゲーム後の気持ちや行動、「いつ・どこで・誰と、テレビゲームをしているか」「テレビゲームをしている時、保護者の人は何か言うか」「テレビゲームをする時、保護者の人と時間などの何か約束を決めたか」「テレビゲームをしている時、お家の人はどこにいるか・何か言ってくるか」といったテレビゲームをする環境についての質問、「テレビゲームを買ってくれたのは誰か」「ゲームソフトを買ってくれるのは誰か」といった、テレビゲームに関わることになったきっかけについて、順次回答させた。その後、「よくやるゲームソフトのタイトルを3つ」と、「テレビゲームをしていて、よかったこと・よくなかったこと」についても回答させた。

また、「テレビゲームをしたことがある・ない」に関わらず、全員に「友だちとの付き合い方」について、当てはまるものを回答させた。本調査で用いた質問尺度は、落合・佐藤 (1996)、岡田 (1995; 1999)、小塩 (1998)、上野他 (1994) から引用し、質問文章は現役小学校教諭の指導のもと、子どもにわかりやすい言葉に変更して新たに作成したものを、本実験用「友人関係尺度」として使用した。自分と友だちとの付き合い方について、どの程度当てはまるかを「5: 非常に当てはまる、4: やや当てはまる、3: どちらでもない、2: あまり当てはまらない、1: 全く当てはまらない」という5件法で評定させた。

保護者については、「子どものテレビゲームの使用状況について (保護者用)」として、子ども用質問紙と基本的には同じ質問内容であるが、自身の子どものテレビゲーム使用状況について回答するものとなっている。また、子ども用での「友人関係尺度」に代わって、

保護者用は谷井・上地 (1993) の「親役割診断尺度」を使用し、子どもに接する保護者自身のことについてもっとも近い回答について、「はい」「? (どちらでもない)」「いいえ」を選択させて回答を求めた。

【結果と考察】

まず初めに、子どもの「家にテレビゲームがあるか」を分析したところ、89.5%の子どもが「家にある」と回答した。また、「テレビゲームをしたことがあるか」の経験についても同様に、95.1%の子どもが「したことがある」と回答した。その後、「家にテレビゲームがあるか」と「テレビゲームをしたことがあるか」のクロス集計及び χ^2 検定を行った結果、1%水準で有意となった ($\chi^2(1) = 59.797, p < .01$)。テレビゲームが家になくとも、テレビゲームをしたことがあると回答した子は、したことがないと回答した子よりも多いという結果となり (Table 8)、これは友だちの家に遊びに行った時等に経験しているものと思われる。また、テレビゲームを買ったのは90%が父母や祖父母といった、子どもの周囲にいる大人達であった。子ども達がテレビゲームをする理由の1位は「ヒマがつぶせる (169人)」、2位は「その他 (面白いから、楽しいから) (45人)」、3位は「すっきりする、モヤモヤがなくなる (44人)」、4位は「ゲームの世界に入れる (29人)」であった。テレビゲームを現実世界でのストレス解消にし、楽しさ・面白さを求めてテレビゲームに向かうことが示唆された。テレビゲームをしたくなるのは、「ヒマで何もすることがないとき」が177人で最も多く、次いで「友達が遊びに来た時」139人、「誰かに誘われたとき」96人という結果となった。よって、テレビゲームはヒマつぶしの道具であることと、友達が来た時や誰かに誘われた時にしたくなるのは、何で遊ぶか・話題に困るからではないかと推察される。「テレビゲームをしている時の気分」では、「楽しい、嬉しい感じ」と回答した者が180人と最も多く、次いで「わくわくする」が116人、「満足、なし遂げた感じ」が59人、「スッキリ、さわやかな感じ」が49人と、快感情が多く生じ、子ども自身も感じているという結果となった。テレビゲームをする場所は、約半数の148人が「居間 (リビング)」と回答していた。さらに、「テレビゲームをする時間を決められているか」と「テレビゲームをする時間を守っているか」をクロス集計及び χ^2 検定した結果、1%水準で有意となった ($\chi^2(1) = 21.211, p < .01$)。保護者によってテレビゲームをする時間を決められている場合、多くの子どもは素直に時間を守るようだ (Table 9)。

友人関係尺度については、従来は先行研究を参考に6因子を仮定して作成していたのだが、因子分析を行ったところ4因子となった (Table 10)。第1因子は“賞賛・被愛願望”因子 ($\alpha = .7973$)、第2因子は“グ

Table8 家にテレビゲームの有無とテレビゲーム経験の有無のクロス表

		テレビゲーム経験の有無		
		ある	ない	合計
のビ家 有無 に テレビ ゲーム	ある	235	2	237
	ない	17	8	25
	合計	252	10	262

Table9 テレビゲームをする時間を決められているかとテレビゲームをする時間を守っているかのクロス表

		テレビゲームをする時間を守っているか		
		守っている	守っていない	合計
決められているか	決められている	86	33	119
	決められていない	38	55	93
	合計	124	88	212

ループ調和・同調”因子 ($\alpha = .7068$)、第3因子は“回避・気遣い”因子 ($\alpha = .4832$)、第4因子は“自己防衛”因子 ($\alpha = .5617$) と、それぞれ命名した。

Table10 友人関係尺度 因子分析結果

項目	賞賛・被愛望	グループ調和・同調	回避・気遣い	自己防衛	共通性
24:どちらかといえば、私は注目される人間になりたい。	0.738	-0.112	0.084	-0.073	0.522
25:私はえらい人だといわれる人間になりたい。	0.731	-0.110	-0.011	0.136	0.492
26:私は人からほめられたいと思っている。	0.640	-0.046	-0.271	0.160	0.404
27:みんなから愛されたい。	0.618	0.041	0.160	0.018	0.515
6:友だちグループのメンバーから、どう見られているか気になる。	0.588	-0.101	0.051	0.039	0.323
28:みんなに好かれていたい。	0.514	0.253	-0.059	-0.098	0.420
3:仲間はずれにされるのは絶対にイヤだ。	0.418	0.150	-0.059	-0.223	0.268
1:できるだけ仲間(友だち)と同じように行動したい。	0.154	0.598	-0.248	0.029	0.396
21:みんなと一緒にいることが多い。	0.045	0.588	-0.013	-0.296	0.399
5:友だちの考えていることに気をつかう。	-0.141	0.548	0.193	-0.028	0.336
4:みんなと意見を合わせようと思う。	-0.017	0.517	-0.269	0.176	0.276
22:楽しいふいふいになるように気をつかう。	0.118	0.410	0.217	0.172	0.425
23:一人の友だちと特別仲良くするよりはグループで仲良くする。	0.076	0.408	-0.052	-0.132	0.189
7:仲間グループの中で、お互いに驚つけないよう気をつかう。	0.049	0.407	0.190	0.092	0.313
12:友だちに甘えすぎない。	-0.062	0.349	-0.052	0.100	0.115
19:みんなと、ぶつかり合わないようになっている。	-0.113	0.331	0.201	0.211	0.235
14:友だちの考えていることに口をはさまない。	-0.020	-0.051	0.493	0.049	0.230
9:自分がガマンしても、友だちのために何かしてあげる。	0.182	0.121	0.487	-0.040	0.384
8:仲間のためにならないことは絶対にしない。	0.085	-0.007	0.448	0.106	0.261
15:友だちが言わないことや友だちに聞かれたくないことにはふれない。	-0.077	0.027	0.446	-0.009	0.186
10:友だちとの約束は絶対にやぶらない。	0.081	-0.148	0.419	-0.195	0.191
11:友だちでも人に知られたくないことは、おたがいに聞かない。	-0.089	-0.106	0.397	-0.045	0.127
17:友だちには、ありのままの自分は出せない。	0.033	0.024	-0.045	0.617	0.383
16:友だちとほんねで話すことはしないようにしている。	0.130	-0.033	0.196	0.583	0.447
18:傷つけないので、友だちは自分の本当の姿を見せられない。	-0.169	0.232	-0.011	0.511	0.328
13:友だちに、自分の心を打ち明けている。	-0.064	0.183	0.179	-0.429	0.213
20:冗談を言って相手を笑わせる。	0.231	0.152	0.103	-0.036	0.147
2:何をするにも、みんなと一緒にだと安心する。	0.195	0.174	-0.036	-0.058	0.092
固有値	4.573	1.608	1.250	1.186	
寄与率(%)	16.333	5.744	4.464	4.236	

そこで、この友人関係尺度の4因子と、子どもに実施した調査項目とのクロス集計を及び χ^2 検定を行った。その結果、「ゲームをする時間以外に何か約束を決められているか」×「賞賛・被愛望得点」では、決められている場合、得点高群・低群に差が見られた($\chi^2(1) = 6.265, p < .05$)。友人から賞賛されたいという思いを持ちテレビゲームを行うと、ゲームにのめり込みすぎるために保護者から約束を決められたのではないだろうか (Table 11)。

第二に、保護者から得られた回答について、分析結果を示す。

Table11 「テレビゲームをする時間以外に約束を決められているか」と「賞賛・被愛望得点」のクロス表

		賞賛・被愛望		
		高群	低群	合計
決められているか	決められている	55	23	78
	決められていない	89	77	166
	合計	144	100	244

「子どもは誰かと一緒にテレビゲームをするか」と「子どもがテレビゲームをすることに賛成か」についてクロス集計及び χ^2 検定を行ったところ、1%水準で有意となった($\chi^2(1) = 6.874, p < .01$)。全体としては反対している保護者の方が多いが、中でもテレビゲームに反対するのはひとりで言う場合の割合が高くなっている (Table 12)。ひとりでテレビゲームをする割合は、誰かと一緒にする割合に比べて低いが、保護者は子どもがテレビゲームをひとりで言うことに懸念を感じているのではないかと推測される。

Table12 子どもは誰かと一緒にテレビゲームをするか子どもがテレビゲームをすることに賛成かのクロス表

		子どもがテレビゲームをすることに賛成か		
		賛成	反対	合計
誰かと一緒に	誰かと一緒に	75	85	160
	ひとりで	6	23	29
	合計	81	108	189

次いで、「子どもがテレビゲームをすることに賛成か」×「テレビゲームをする時間を決められているか」のクロス集計及び χ^2 検定を行ったが、有意な結果は得られなかった。しかし、「子どもがテレビゲームをすることに賛成か」×「テレビゲームをする際に時間以外の約束を決められているか」についてのクロス集計及び χ^2 検定 (Table 13) では、傾向が示された($\chi^2(1) = 3.376, p < .1$)。どのような約束を具体的に決められているかは、「テレビ画面から離れる」「宿題や学校のこと、やらなければいけないことを先に済ませてから」などの決まりが回答されていた。

Table13 子どもがテレビゲームをする際に時間以外の約束を決められているかのクロス表

		ゲームをする際に時間以外の約束を決められているか		
		決めた	決めていない	合計
賛成か	賛成	36	42	78
	反対	33	68	101
	合計	69	110	179

さらに、「テレビゲームをする時間を決められているか」と「子どもはテレビゲームをする時間を守っているか」とのクロス集計及び χ^2 検定を行ったところ (Table 14)、1%水準で有意となった($\chi^2(1) = 8.201, p < .01$)。中でも特に時間を決めていない場合において、懸念が伺える。よって、保護者が懸念しているのは、テレビゲームを使用している時間そのものについて

てだけではなく、長時間使用することによって生じる弊害の方を、より強く懸念しているのだと考えられる。

Table14 テレビゲームをする時間を決められているかとテレビゲームをする時間を守っているかのクロス表

	テレビゲームをする時間を守っているか			合計
	守っている	守っていない		
決められている	86	33	119	
決められていない	38	55	93	
合計	124	88	212	

Table15 親役割診断尺度 因子分析結果

項目	不安的干渉	愛着的理解	自立促進	密着願望	受容的援助	共通性
28. 家での生活について、注意すれば逆効果だと思わなければならない。	0.750	-0.043	0.209	-0.064	0.059	0.481
47. 子どもをほめるより叱ることの方が多い。	0.668	-0.224	-0.035	-0.073	-0.025	0.574
5. 気がついた子どもにこたえを言うことがある。	0.639	0.078	0.042	-0.082	0.094	0.356
15. 子どもの欠点が多すぎる。	0.608	-0.081	-0.120	-0.138	0.104	0.434
52. 子育てについて後悔することが多い。	0.579	0.126	-0.101	0.074	-0.208	0.448
38. 私は子どもの育て方を間違えたかもしれないと思う。	0.567	0.069	-0.131	-0.003	-0.273	0.464
12. 「勉強しなさい」と言っただけで、うるさがることが多い。	0.542	0.022	0.095	0.092	-0.027	0.291
25. 子どもの生活態度を注意することが多い。	0.522	-0.177	-0.036	0.082	0.146	0.411
39. 子どもに問題があるのは私のせいであると思う。	0.488	0.232	0.025	-0.010	-0.069	0.220
67. 子育てのやり方で子どもにすまないと思っている。	0.483	0.253	-0.166	-0.124	-0.059	0.278
64. 子どもがいつか大きくなるといふ。	0.432	-0.147	-0.111	0.047	0.280	0.357
10. 最近親子の会話が少なくなっている。	0.355	-0.007	0.207	0.178	-0.101	0.167
11. 子どもが家にいない時は何かのたまりあがする。	0.241	0.713	-0.046	-0.015	0.062	0.497
80. 子どもと話し合っている時が一番しあわせである。	-0.060	0.815	0.059	0.222	-0.087	0.417
21. 子どもと話をすることが好きである。	-0.069	0.493	-0.001	0.004	-0.061	0.254
36. 子どもが初めて経験することは私も一緒にやるように努力してきた。	-0.009	0.385	0.078	0.043	0.207	0.253
13. 子どもと意見が異なる時はお互いが納得するまで話し合う。	-0.131	0.318	0.132	-0.096	0.170	0.282
43. 子どもに早く大人になって欲しい反面、私から離れていくのが怖い。	0.124	0.815	-0.052	0.140	0.094	0.145
1. 子どもは親に頼らず生きていくのが精神的に成長していると思う。	0.011	0.130	0.638	0.090	-0.209	0.409
9. 子どもはやりたくない道を自分で切り開く力を持っていると思う。	0.009	0.102	0.622	-0.051	0.039	0.451
60. 子どもは自分にとって大事なことを自分で決定できる。	-0.006	-0.043	0.612	-0.039	0.040	0.359
3. 人生で出会う困難を子どもは自分の力で十分克服していると思う。	0.026	-0.015	0.600	-0.151	-0.073	0.414
16. 子どもは仮に悩んで生きている、自分自身で解決していかうと思う。	0.033	-0.031	0.539	0.012	-0.055	0.263
49. いい本はできるだけ私が読んであげるようにしてきた。	0.198	-0.025	0.317	0.161	0.286	0.204
69. 結婚しても同居か、または近くに住んで欲しい。	-0.087	0.031	0.032	0.701	0.213	0.489
84. 転勤のある大企業より地元の大企業または役所に就職して欲しい。	0.033	0.112	-0.044	0.673	0.038	0.491
44. 大学や就職先は家から通える所にしてほしい。	-0.057	0.102	0.023	0.648	0.059	0.402
86. 子どもの成長に必要なものは早めに与えてきた。	0.008	-0.120	0.086	0.098	0.488	0.243
41. 子どもが宿題などで困っているのを手伝ってやりたいと思う。	-0.045	-0.007	-0.164	0.100	0.487	0.247
62. 小さい頃から子どもの勉強を促してあげた、今でも勉強を促してあげたい。	-0.068	0.022	-0.075	0.095	0.450	0.210
65. 子どもに頼まれたことでは可能なことは何でもやっていた。	-0.040	0.057	-0.177	0.095	0.408	0.197
76. 子どもの成長に伴い、機嫌が悪くなるのが、子どものことを理解できている。	-0.002	0.180	0.062	-0.075	0.343	0.208
61. 子どもに必要な情報は、常に私が集めてきた。	0.063	0.098	-0.070	0.079	0.317	0.133
2. 子どもが日頃何を考えているのかはだいたいわかっている。	0.071	0.238	0.108	-0.284	0.302	0.308
30. 子どもの外出先についてはいつも把握している。	-0.030	0.082	0.057	-0.121	0.239	0.066
35. 進路のことについては、すべて子どもに任せている。	-0.177	-0.100	0.157	0.063	0.025	0.283
37. 良い友達とつきあうよう促してきた。	0.171	0.261	0.081	0.055	0.139	0.304
4. 今でも子どもは学校のことをよく話してくれる。	-0.171	0.209	-0.016	-0.115	0.159	0.120
6. 子どもの成長を心配しすぎて考えられない。	-0.043	0.454	0.018	0.319	-0.086	0.160
26. 最近子どもの言っていることが分からなくなった。	0.141	-0.379	0.133	0.329	-0.010	0.306
19. 親がある程度やましく言わなければ子どもは何かしないと思う。	0.167	0.068	-0.297	0.282	0.037	0.122
18. 悩みがあれば、友達より自分たちに打ち明けて欲しい。	-0.021	0.183	-0.108	0.245	0.108	0.112
固有値	5.338	2.927	1.873	1.368	1.324	
寄与率 (%)	12.709	6.969	4.460	3.257	3.152	

そして次に、「親役割診断尺度」を因子分析し、因子数を決定した (Table 15参照)。因子分析を行ったところ、既存の尺度と同様に5因子としたが下位項目に変動が多く見られたため、第1因子を“不安的干渉 ($\alpha = .8385$)”、第2因子を“愛着的理解 ($\alpha = .4738$)”、第3因子を“自立促進 ($\alpha = .7144$)”、第4因子を“密着願望 ($\alpha = .7619$)”、第5因子を“受容的援助 ($\alpha = .5843$)”と因子名を変更した。

そこで、「子どもがテレビゲームをすることに賛成

か」どうか、子どもに接する態度とどのように関係しているのかを探るために、5因子得点とテレビゲーム賛成・反対のクロス集計及び χ^2 検定を行った。

Table16 子どもがテレビゲームをすることに賛成 × 不安的干渉のクロス表

		不安的干渉		
		高群	低群	合計
賛成か	賛成	33	50	83
	反対	70	41	111
	合計	103	91	194

Table17 子どもがテレビゲームをすることに賛成かと自立促進のクロス表

		自立促進		
		高群	低群	合計
賛成か	賛成	50	33	83
	反対	47	64	111
	合計	97	97	194

Table18 子どもがテレビゲームをするのに賛成かと密着願望のクロス表

		密着願望		
		高群	低群	合計
賛成か	賛成	54	29	83
	反対	66	45	111
	合計	120	74	194

その結果、“不安的干渉”因子との間に1%水準で有意な結果となり (Table 16)、“不安的干渉”因子得点が高いほど、子どもがテレビゲームをするに反対していた ($\chi^2 (1) = 10.356, p < .01$)。

また、“自立促進”因子との間に1%水準で有意な結果が ($\chi^2 (1) = 6.086, p < .01$, Table 17)、“密着願望”因子との間においても、1%水準で有意な傾向 ($\chi^2 (1) = 0.631, p < .05$, Table 18) が示され、“自立促進”因子得点が低い程テレビゲームに反対している割合が高かった。

おそらく、上記の“不安的干渉”因子と関連して、子どもの自立を促すよりも親の介入の方が先行する、あるいは、テレビゲームに反対だからこそ親が先手を打って介入することが“自立促進”因子得点が低くなる結果となったのではないだろうか。

総括的考察

これまでの結果から、大学生にとってのテレビゲームは、趣味・娯楽の中ではあまり重要な位置付けはなされていなかった。現在もテレビゲームに熱中しているという回答の割合は決して高くなかったが、大学生・小学生のほとんどが一度は経験しているという特殊性があると考えられる。その特殊性とは、時代の中での最新技術を駆使している点であったり、現実では体験できないような魅力的なストーリーであったり、影響を少なからず与えるキャラクターであったりと、様々であることが考えられた。しかし、その特殊性の

ために、時間や場所といった使い方に注意を払わなければならない側面を持ち合わせていることが、調査2でも示唆されたと思われる。一方で、その特殊性故に、ゲームとのかかわりを乗り越えられない少数の若者へのケアも無視してはならない課題ではある。

また、悪影響を与えると世間で言われていても、今回の結果では、テレビゲームをしている時は快感情が生じるという回答が多く得られたため、先行研究との関連から考えると、テレビゲームは娯楽性の高い映像であり、攻撃性につながるとは言いきれないのではないだろうか。そして、子どもに最初のテレビゲームを買い与えた多くは、子どもの周囲の大人たち自身であった。しかしながら、使い方によっては悪影響となる可能性を秘めているものという先行知識と子どもとテレビゲームの関係に介入しようという保護者側の意識があれば、暴力的な映像が流れたとしても深刻な事態にはならず済むのではないだろうか。また、保護者は子どもがテレビゲームを一人で・長時間行うことに懸念していること、そのための不安から、子どもに干渉する割合が高くなっていったことが示唆された。しかし、「実際にどのような内容のテレビゲームをしているか」といったソフトの内容まではあまり把握できておらず、干渉といっても「時間がきたらやめる」「画面から離れる」「すべきことを先に済ます」といった制約的な内容が目立った。親が子どもの行動を把握していないから、自らの不安を煽ってはいるものの、適切な介入や対応、ゲームをする場合のルール作りが後回しになっている問題が大きい。

ゲーム時間が長いほど「仕返ししたい」という中学生が増えるとか攻撃性が増えるとかいうデータが多いが、これらは単なる相関研究で、ゲームがそうした傾向を増大させたのか、そうした傾向のある子どもがゲーム世界に逃げ込んだためか、あるいは、その両方で、ゲームにはそうした子どもを呼び込みかつその傾向を増大させるのか、はっきりしたことは、まだ言えないのが事実である。少なくとも、親子関係を見直し、それが子どもをゲームの世界に追い込んではいないかは、親としてすぐにも確認できることではないだろうか。半ゲーム脳等のゲームの脳への悪影響研究にしても、また、計算、書き取りによる認知症対策（実はゲームにもなっている）の効果研究は、統制群がないという欠陥を持っている。同環境でゲームをしない子どもと比較して、ゲームに夢中な子どもの脳を調べてはいない以上、その子どもの脳の変化は、ゲームによるものか他の環境によるものかは断定できない。同様に、老人に計算をさせるとき、全く他の話しかけやコミュニケーションなしではなされていない。そうすれば、計算の効果か、計算を働きかける時の会話の効果は特定できない。コミュニケーション環境を同じにして、計算した人と計算しなかった人の違いを調べる必

要がある。このようにゲームの効果の特定は非常に困難な部分があるが、本研究で、大学生、小学生の比較、小学生と親の視点の比較によって、ゲームを行う時の関係性を分析した意義は大きい（米澤，2004）。

子どもがテレビゲームをする場所として最も多かったのはリビング（居間）という回答が多かったが、今後成長するにつれ、自分専用の部屋やテレビを所持するようになり、保護者のいる場所から距離をとれるようになった場合、いかに介入し把握するかが課題となるだろう。ゲームは本当に子どもたちの逃げ場所なのか、居場所なのか、更に攻撃性を増幅するのか、カタルシスを促すのか、少数者の病理の原因特定と共に、様々な関係性要因の特定が必要である。

今後の展望としては、現在テレビゲームに迫る勢いのオンラインゲームやチャットといった、インターネット上での子どもの行動や、小学生でも簡単に所持できる携帯電話といった個人ツールをいかに把握し、子どもを悪影響からどう守り対処するかが焦点となる。実際、保護者から得られた回答の一部には、“テレビゲームよりもネットサーフィンやチャットにはまる子どもの姿に不安を隠せない”という意見が寄せられていた。子どもは使い方を習得するのが大人よりも早い分、そのために、保護者の理解が遅くなりズレが生じてくることは十分に起こり得る。今後も親子間での理解のズレや矛盾が生じないよう、保護者は「なじみのないもの」であっても「わけのわからないもの」のままにしておかないよう、アンテナを張り、子どもの遊びに目を向けておく必要があるだろう。子どものために保護者側からの理解と子どもへの歩み寄りが欠かせないと言えるだろう。そこに新たな親子の関係性の構築と関係性に基づく様々なやりとりの可能性があると言えるだろう。

引用文献

- 平石賢二 1990 青年期における自己意識の発達に関する研究 (I) - 自己肯定性次元と自己安定性次元の検討 名古屋大学教育学部紀要-教育心理学科-, 37, 217-234.
- 峰優子 2002a テレビゲームと攻撃行動-格闘系ゲームは攻撃行動を誘発するか- 日本心理学会第66回大会発表論文集, 1130.
- 峰優子 2002b テレビゲームと攻撃行動-誰と一緒に攻撃するか- 日本教育心理学会第44回大会発表 論文集, 592.
- 香山リカ 1996 今ここに生きる子ども-テレビゲームと癒し 岩波書店.
- 木村文香 2002 テレビゲームと友だちとのコミュニケーション-インタビュー調査から- 日本心理学会第66回大会発表論文集, 175.
- 木村文香・坂元章 2000 テレビゲーム使用量と学校不適応の因果関係の検討-小学生を対象としたパネル研究- 日本心理学会第64回大会発表論文集, 1098.
- 草田寿子・岡堂哲雄 1993 家族関係査定法 岡堂哲雄(編)

- 心理検査学 垣内出版 Pp.573-581.
- 森嶽・湯地宏樹 1995 コンピュータ・リテラシーとテレビゲーム体験との関連分析 広島大学教育学部紀要, 44, 167-174.
- 落合良行・佐藤有耕 1996 青年期における友達とのつきあひ方の発達的变化 教育心理学研究, 44, 55-65.
- 岡田努 1995 現代青年に特有な友人関係と自己像・友人像に関する考察 教育心理学研究, 43, 354-363.
- 岡田努 1999 現代大学生の認知された友人関係と自己意識の関連について 教育心理学研究, 47, 432-439.
- 小塩真司 1998 青年の自己愛傾向と自尊感情, 友人関係のあり方との関連 教育心理学研究, 46, 280-290.
- 坂本真士 1997 自己注目と抑うつつ社会心理学 東京大学出版会.
- 谷井淳一・上地安昭 1993 中・高校生の親の自己評定による親役割診断尺度作成の試み カウンセリング研究, 26, 113-122.
- 泊真児・吉田富二雄 1999 プライベート空間の機能と感情及び場所利用との関係 社会心理学研究, 15, 77-89.
- 上野行良・上瀬由美子・松井豊・福富護 1994 青年期の交友関係における同調と心理的距離 教育心理学研究, 42, 21-28.
- 湯川進太郎・遠藤公久・吉田富二雄 2001 暴力映像が攻撃行動に及ぼす影響—挑発による怒り喚起の効果を中心として— 心理学研究, 72, 1-9.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 1998 暴力映像が視聴者の感情・認知・生理反応に及ぼす影響 心理学研究, 69, 89-96.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 1999 暴力映像が攻撃行動に及ぼす影響—攻撃行動は攻撃的な認知および情動によって媒介されるのか?— 心理学研究, 70, 94-103.
- 湯川進太郎・吉田富二雄 2003 暴力映像の特性分析: 表現特性および文脈特性が感情反応に及ぼす効果 社会心理学研究, 18, 127-136.
- 米澤好史 2004 子育てと子育て支援のあり方に関する心理学的考察 和歌山大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 14, 113-122.