

テレビゲームが子供たちに与える心理的影響

Psychological Influence of Video Games on Children

清水 圭介*, 梶 村 憲之**

SIMIZU Keisuke, SUGIMURA Noriyuki

要約: 近年“遊び”を動機とした未成年者による凶悪な事件があいつぎ、その増加はTVゲームの普及率と著しく一致していることが認められており、凶悪犯罪の影にあるTVゲームの存在は否めない。しかし、今日これほどまでに家庭に普及したTVゲームをただ単に「犯罪の温床になるから」という理由だけで完全に抹殺してしまって良いものであろうか？ 本研究は、TVゲームが子供たちに与える心理的影響を検討しつつ、今後の課題としてTVゲームの持つ魅力を教育あるいは心理療法へ生かす道を探る。子供のゲーム感覚には、両親のTVゲームに対する意識がかなり大きく左右する。

ゲーム自体に慣れた子供では、短時間でもかなり優れたリラクゼーション効果を示す反面、内容が残酷でゲーム設定のかなり細かい箇所まで現実性を追求したソフトでは、使用後に抑鬱感や怒り感情を高める傾向がある。また反復使用により暴力に対する感覚や感受性を麻痺させるソフトもあった。

キーワード: TVゲーム, POMS, バーチャルリアリティー

はじめに

今日TVゲームの普及率にはめざましいものがあり、子供たちの世界はまるでTVゲームに席卷されてしまったといっても過言ではない。特にポケットモンスター俗に言うポケモンなどを代表とするゲームソフトの発売日には、異常な社会現象まで巻き起こす騒ぎである。このように子供たちの心を惹きつけて止まないTVゲームの魅力はいったいどこにあるのであろうか？ C.G.(コンピューター・グラフィックス)といわれるコンピュータ技術を駆使した最新のTVゲームソフトは、本物と見まごうほど精密に描かれたいわゆる仮想現実(ヴァーチャル・リアリティー)の世界を描き出している。このようないわば虚構の世界は、ややもすると現実から逃避するための格好の隠れ家になってしまう嫌いがある。しかもそこで演じられる映像が現実か虚構か区別の付きにくい、いわゆる仮想現実の世界であったとすれば、TVゲームの世界にとつぱりとつかった青少年たちは、催眠にかかったかあるいはまるでマインド・コントロールでもされたかのように、もはや現実の社会をしっかりと認識することが困難になってくる。そこではっと気づいた時には既に遅

* 附属養護学校

** 障害児教育講座

く、周囲はもちろん本人までもびっくりするような事件を引き起こすような結果になるのである。また「実際に航空機を操縦したかった」青年や、「殺す体験をしてみたかった」少年のように仮想の世界だけでは物足らず、今まで自己を投影していたモデルを現実世界に置き換えて、何のためらいもなく短絡的に行動に移してしまう。たとえ一時的にせよ、このように現実の世界と仮想の世界との区別が付かなくなってしまった子どもたちの手による突発的で非常識な凶悪事件は、テレビ・ラジオはもちろん朝夕の新聞紙上を賑わして枚挙のいとまがない。なかでも昨年末から立て続けに生じた17歳の少年らによる事件は大きな社会問題となっている。

こうした事件の背景には様々な要因が囁かれているが、一方では彼らの死すら厭わぬ刹那的な生き方から、仮想現実に伴うTVゲームによる弊害であるとの考え方が強く打ち出されている。たしかにTVゲームはその内容に暴力的なものを多く含むことから、少年非行の原因になるとして以前から危険視・問題視されてきた。しかし、TVゲーム中の暴力行為を描いた場面が、直接少年たちの攻撃的な思考や感情、そして行動をも促進する結果に繋がるのであろうか。暴力映像が人の攻撃的思考・感情、攻撃行動に与える影響については、Berkowitz, L. ら（1965～1994）の一連の研究によって、「暴力行為の映像表現として、現実性・残酷性・力動性が高く、暴力行為の文脈表現として行為の正当性が高く報酬がある場合」に視聴者の攻撃的思考・感情が促進されることが分かっている。また近年では、Bushman & Geen（1990）、湯川・吉田（1998）らにより、同じ暴力映像でも現実性・残酷性が高く、力動性・正当性の低い戦争映画やマフィア映画、反対に力動性・正当性が高く、現実性・残酷性の低いアニメーションや時代劇といった映像作品について、前者を「暴力性の高い暴力映像」、後者を「娯楽性の高い暴力映像」として位置付け、「映像中に含まれる暴力行為の出現頻度が同程度でも、暴力性の高い暴力映像は視聴者に不快感情思考、不快感情、虚無感情を強く生じさせ、娯楽性の高い暴力映像は快感情思考や快感情を強くいだかせる」といったように、視聴者の認知および感情的側面に異なる影響を及ぼすことが明らかにされている。ただし、TVゲームに限らず暴力映像の視聴により促進された攻撃的思考・感情が直接攻撃行動に結びつくか否かについては、いずれの研究においても未だ仮説の域を出ていないのである。しかも映像に関する先行研究のように同じ暴力映像であっても感情的側面に異なった影響を及ぼすことが認められている。幸か不幸かこのように子供たちの世界に普及してしまったTVゲームを今更非難の対象にするだけでなく、心理的・教育的配慮も含めた魅力ある有力なスキルの一つとして位置づけていくべきであろう。またTVゲーム世代の両親たちも誕生し始めていることである。いづれ彼らの子育てや教育についても言及していくべきであろう。

そこで本研究では、TVゲームの危険性を洗い出すだけでなく、その利点をも検証するために子供たちや両親たちのTVゲームに関わる実態を調査し、さらにその結果に基づいて実際にTVゲームを行った後の心理的効果について測定することにした。そしてその危険性についてはより具体的な対応策を、利点については積極的に取り入れるための手だてを明らかにしていきたいと考える。

方法

本研究は、調査研究と実験研究からなる。

1) 調査研究

児童・生徒がTVゲームに親しむようになるきっかけと遊びや交友関係、また幼児については、テレビゲームに対する両親の考え方や態度についてアンケート調査を行った。なお小中学校の児童・生徒に関しては、実験研究の予備調査も含めて日頃良く遊ぶゲームソフトや好きなゲームのジャンル、テレビゲーム使用後の内省などについて調査した。

対象：山梨県内の幼稚園に通う3歳～6歳の幼児およびその両親計88名

山梨県内の小学校5年生～中学3年生の男女児童・生徒計216名(男子100名,女子116名)

調査の手続き：幼稚園および小中学校に依頼した。幼稚園児の場合は担任をとおり、各家庭にアンケート用紙を配布させ、後日回収した。小中学校の児童・生徒の場合は、各学年2クラスの学級担任がそれぞれ調査用紙を配布し、その場で記入させた。

調査項目：幼稚園児については、家族構成、対象となる子どもの実態、ゲーム機の有無、TVゲームの使用頻度、両親の意見・態度からなる。

小中学生については、TVゲームの使用頻度、持っているソフトの種類、好みのジャンル、TVゲームをする理由としない理由、TVゲームをし終わった後の感情・気持ち、TVゲームに対する世間の批判と自分の意見などである。

結果の処理方法：幼稚園児の場合については、TVゲームを“する親”と“しない親”と大きく分類した。

調査の結果と考察

(1) 幼児(幼稚園児)がTVゲームに親しむようになる時期はいつ頃か

友人との交友が始まる以前においては、家庭にゲーム機が無いがぎり、ほとんど接触す

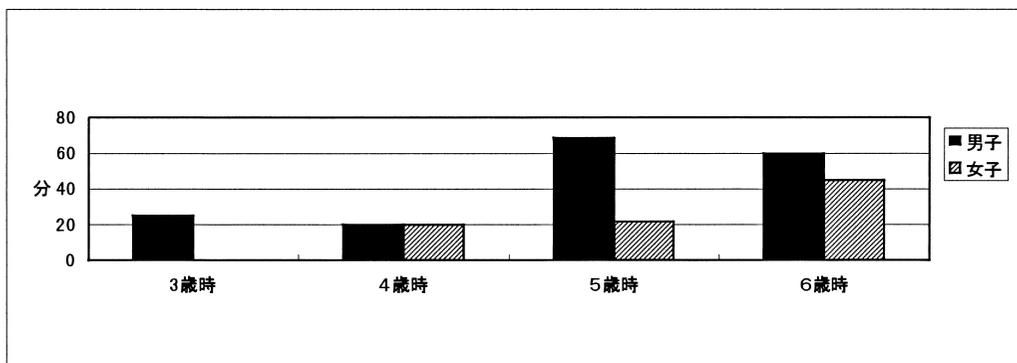


図1 幼児がTVゲームを使用する時間

男子の方がTVゲームに接する機会は意外に早く、3歳では既に1日20分以上も遊んでいるようである。

るチャンスは無い。しかし、幼稚園に通うようになり友達との会話の中に TV ゲームが登場したり、家庭にゲーム機が存在し、兄弟や両親が操作する様を傍観すれば、必然的に TV ゲームに触れるようになってくる。両親の教育方針や幼児の知的好奇心のレベルによって一概に論ずることは出来ないが、男女とも 3 歳ごろには何らかの形で TV ゲームに触れ始めていることが伺える。特に男子については、3 歳時で既に 4 割以上の子どもが TV ゲームを使用していることから、単にゲーム機を操作するだけであるならば、かなり低い年齢においても可能であると思われる。

またゲーム機を使用する時間は、男女とも 4 歳ごろまでは TV ゲームを使用するといってもせいぜい 1 日 20 分程度のことである。しかし、男子は 4 歳以降、女子は 5 歳以降において急激に使用時間が増加してくる。5 歳男児には、平均 3 時間も使用するという猛者までいる。女子のゲーム機使用時間は、6 歳時では平均 45 分であったが、これは後述する小・中学生女子の平日の使用時間 42 分を上回っている。

以上から、男子では既に 5 歳ごろ、女子では 6 歳ごろから本格的に TV ゲームを使用しているという結果が得られた。

(2) 幼児の遊びと TV ゲームとの関係

ここで Piaget らの言を待つまでもなく、幼児期の遊びは、子供の情緒や社会性の発達にとってかけがえのない重要な働きをする。1) の結果からもわかるように、現代ではかなり幼少の頃から子供の生活にとっぷり浸透しきっている TV ゲームを避けて、遊びを論ずるわけにはいかないであろう。そこで TV ゲームと遊びとの関わりを知るために幼児を対象とした遊びの変遷を調査したが、アンケートによれば、まず男女間で遊びの発達の仕方が全く異なることが分かる。男子では、3 歳ごろには外遊びと創造遊びがほぼ同じくらいの割合で遊びの中心となっているが、4 歳ごろにかけて TV や読書といったものの占める割合が急激に伸びてくる。ところが、ある程度の文章や映像の理解力が身についたということであろうか、4 歳ごろを境に TV ゲームに熱中し始めるとこれが全ての遊びにとって変わり、6 歳ごろにはほとんどの子にとって TV ゲームが遊びの中心になろうとしてい

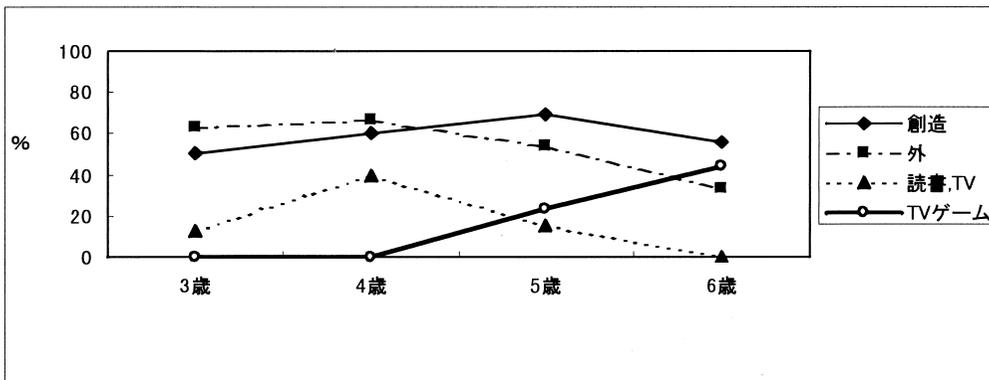


図2 遊びの変遷 (男児)

4 歳ごろから TV ゲームの使用が始まり、5 歳頃から読書や TV 視聴の増加と反比例している。

注：創造には工作、お絵かき、積み木などが、外遊びには自転車、泥遊び、追いかっこなどが、また読書・TV にはビデオ鑑賞も含まれる。

る。中でも、読書・TVとTVゲームとの関係は明確で、驚くべきことに、現代の男子幼児にとってTVゲームとは絵本や教育TVに代わるものであるということが伺える。恐らく一方向性であるTVに対して、TVゲームの双方向性を認識した所以ではあるまいか。

一方、女子については男子ほどめまぐるしい遊びの変遷は見られない。3歳～5歳ごろにかけて自転車に乗れるようになると、一時的に外遊びが増加するものの、幼児期においては一貫して創造遊び（主としてお絵かき）中心の遊びといえそうだ。TVゲームで本格的に遊びだすのは、男子より少し遅れて5歳ごろからとなるが、読書・TVに代わるものとしてではなく、同程度の比重で扱われていることが分かる。その意味で、男子よりもTVゲーム依存度は低いものと思われる。

また、ここで述べた性差についてであるが、女子についてはTVに興味をもち始めること自体遅いことが指摘され、先天的かつ本能的に男子の方がこうしたメディアに興味をもちやすい性質があるのかもしれない。

(3) 両親・兄弟の影響

次に両親あるいは兄弟など、家庭の中でTVゲームをする人がいた場合、それが幼児に対してどのような影響を与えるのか調べた。アンケート結果によれば、TVゲームについては男子の方がより家族の影響を受けやすいことが分かる。家族の誰かがTVゲームをしていた場合、3歳時では約半数が、また兄がTVゲームを使用している場合には、4歳時で既に100%の男子幼児がTVゲームを使用し始めるという結果である。これらの事実から、いかに家族の影響力が大きいかが伺える。

一方、女子については男子より家族の影響を受け始める時期が遅い。また、男子が両親より兄弟の影響を色濃く受けていたのに対し、女子にはそのような差が見られない。しかし、少なくとも家族にTVゲームをする人がいた場合、6歳の児童では男女を問わず、まず確実に何らかの形でTVゲームを使用するようになることが分かった。

(4) ゲーム機購入の背景

アンケートの結果によれば、幼児が自分の意志でTVゲームを欲しがるようになるのは、男女とも4歳以降である。これは(1)で述べた、彼らが本格的にTVゲームで遊びだす年齢とも一致する。子供たちがなぜTVゲームを欲しがるようになるのか、アンケートでの親の意見を調べてみると、ちょうどこの年齢あたりからテレビCM等の影響を受け始めていることが分かった。また、友だちの影響を受け始めるのもこの頃のようなのである。周囲が本格的にTVゲームで遊びだすようになり、それにつられて自分もTVゲームが欲しくなる子が増えるのであろう。

では、両親はそれに対し、一体どのような形で答えているのであろうか。アンケート結果によれば、かなり多くの家庭で、子どもたちが幼稚園に入園する前からゲーム機を所有させていることが分かる。両親か、もしくは対象児の兄弟の使用するものであると思うが、こういったゲーム機に幼い頃から触れることで、TVゲームに対する興味の芽生えが促されることは疑う余地がない。その結果、5歳ごろには自らTVゲームを欲しがるようになるわけであるが、自分で欲しがる時期には、両親が買い与えるケースはあまり多くない。むしろ、3歳という早い時点でゲーム機を買い与えるケースが多いことが分かる。

その理由には、子どもが幼稚園に入園する際、「他の子どもは皆ゲーム機を持っており、自分の子どもが持っていないと仲間はずれにされる。」と思い込んで買い与えたという人

が多い。しかし、3歳児全体でのゲーム機所持率の調査ではそのような現状は見られない。即ち、TVゲーム世代に育った両親の価値観や先入観が反映された典型的な例であると思われる。また、こうしたゲーム世代の子どもを育てた幼児の祖父や祖母が“子どもの喜ぶもの=TVゲーム”という錯覚にとらわれ、入園祝いにゲーム機を買い与えるケースも多く見られる。その結果、既に3歳時でTVゲームを買い与えられたケースが増えたのである。両親は3、4歳の幼児が何かに興味を示すことについては基本的に肯定的である。幼児が興味を示せばTVゲームにしても、むしろ積極的に買い与えている感がある。

ところが、いざ自分の子どもがTVゲームに熱中しだす5、6歳ごろになると、今度は小学校への入学を控え、とたんに心配になる両親が多くなるようである。つまり、「子供がTVゲームばかりしては、学校の成績に影響が出るのではないか」と考えるのである。

(5) TVゲームに対する両親の考え方

当然であるが、“する親”と“しない親”とでは、TVゲームに対する考え方が異なっている。“しない親”では、“やらせたくない”という意見が圧倒的に多いのに反して“する親”の場合は、“時間を制限してやらせる”という意見が多い。さらにTVゲームをする父親の言い分は、「共にゲームをすると子供との会話が増え、尊敬される」からだという。なかには子供とのコミュニケーションを理由に自分の趣味であるTVゲームを購入し、幼児に対して積極的にTVゲームを買い与える結果になっているケースもある。ただ“しない親”が、明確な根拠もなく、やみくもに“TVゲームは悪い物である”と、捉えているのに対し、経験にもとづきより具体的に“現実との錯誤”を問題にしているのも自らTVゲームをする側の親である。ところでここに一つの矛盾が生じてくる。自らの経験から現実的にTVゲームの悪影響を心配しているはずの両親が、コミュニケーションの手段としてむしろ積極的にTVゲームを買い与えているというのである。TVゲーム世代の両親は、TVゲームに対してある程度肯定的で寛容があり、抵抗無く子供に買い与えているが、いざ子供が成長し、TVゲームに熱中し出すと、自分が両親から受けた心配と同様に突然不安を抱き始め、子供にTVゲームを買い与えた張本人である両親が、ある時を境にTVゲームを禁止する側にまわるのである。このような親の態度変容は、子供に物心がつき、自我が確立してくる時期とほとんど一致している。たとえあるとしてもTVゲームそのものが与える悪影響よりも、このような両親の自己矛盾と態度変容こそ子供の心理状態に暗い影を落とす結果になりやすい。

(6) 小中学生における使用頻度

ゲーム機の実持率は、男女ともほぼ9割を越えているが、女子の使用頻度は6割程度であり、男子に比べて所持していても実際には使用していない生徒が多い。また所持しているソフトの好みには、いくつかのジャンルにおいて性差や年齢差が見られる。たとえば男子では、対戦アクションゲーム（格闘ゲーム）やスポーツゲームが、ほとんどの学年で上位にランクされているのに対し、女子ではほとんど好まれていない。反対にレーシングゲームやアドベンチャーゲームは、女子で好まれているのに対し、男子ではほとんど人気がない。またアクションゲームやロールプレイングゲームでは、男女とも全学年で児童・生徒に好まれている。

(7) 年齢によって異なる好みのジャンル（小中学生の場合）

小中学生においてはTVゲームの好みに性差や年齢差が見られたことは、(6)に述べたとおりである。ロールプレイングゲーム(RPG)とアドベンチャーゲーム(AVG)、そしてシュミレ・シヨンゲーム(SLG)の共通点は、共にゲームをすることによって個々のプレイヤーが物語を作り上げていくところにある。しかし、ゲームのねらうところは同じであっても内容に違いがあるため、年齢によって好みが全く異なってくる。すなわちRPGは、プレイヤーが主人公になりきってゲームの中の世界を歩き、シナリオを進めて行く立体的なゲームであるのに対して、AVGは、ストーリーの途中に設定されている選択肢を選びながら、1つの物語を完成させて行く構成になっている。RPGがその性格上複雑な操作とゲームをクリアするまでに長時間を要するのに対し、AVGは簡単な操作でストーリーを楽しめる。そこでAVGは、比較的低年齢の子供に好まれるが年齢が長じて複雑な操作が可能になると簡単なAVGでは飽きたらず、RPGのようにより感情移入しやすいゲームソフトを求めるようになる。SLGは、別名“戦略ゲーム”とも呼ばれ、RPGと同様ゲーム内に碁盤の目のように仕切られた立体的な世界を持つ。プレイヤーは、その碁盤の目の上で同時に複数のキャラクターを操作し、敵との駆け引きを行う。いわばストーリーのある立体的な将棋にたとえられるであろう。RPGと比べても戦略性が高い分、内容は複雑で難しくなっている。やはり個人の好みにもよるが、児童・生徒が成長するにつれてAVG RPG SLGへと変遷するようである。ただし最近ではAVGとSLGの合体したソフトの開発もみられ、これらのソフトは幅広い年齢層から支持されているようである。

(8) 男女によるTVゲームに対する捉え方の相違

上記のようにTVゲームも年齢の発達とともに内容が高度で操作性のより複雑な物が好まれるようになってくるが、女子の場合は比較的年齢差が少なく、AVGなどは高年齢になっても好まれているようである。もっとも女子の場合は、男子に比べてもともとTVゲーム所持率がかかなり低かったのであるが、中学生になると女子のTVゲーム離れが著しい。アンケートの回答によれば、TVゲームをしない理由に「根暗でオタク」のイメージが強いことをあげている。男子の場合“仲間はずれ”や“いじめ”を避けるために9割以上の生徒がTVゲームを行っているのに対し、女子の場合ではゲーム機を持っている子はむしろ少数派で肩身が狭い思いをしている。TVゲームが遠因と見られる犯罪率が圧倒的に男子のほうが多いのは、この辺にも理由があるのではなからうか。

ところで最近では、このような女子中学生のTVゲーム離れを察してか、メーカーでは従来のゲームとは全く異なるタイプの“ダンスゲーム”なるものが登場してきた。ダンスやDJ、ギターなど現代の若者が憧れるものを体感できるのが最大の魅力であるといわれ、ゲーム離れの女子中学生はもちろん、これまでゲームの経験がなかった成人女子などにも広く受け入れられているということであり、今後TVゲームに対する考え方そのものも見直されなければならないのかもしれない。

2) 実験研究

(1)の調査によって明らかになった小・中学生が日頃よく遊んでいると思われるTVゲームソフトを実際に使用させることによって、TVゲームによる子供たちの心理的变化を観察した。

実験方法

対象：山梨県内の中学3年生の男女計20名（男子10名，女子10名）

実験装置：モニターテレビ2台，TVゲーム機3台（プレイステーション，NINTENDO 64，ドリームキャスト），ヘッドホン2個

TVゲームのソフト：ファイナルファンタジー，バイオハザード3，スマッシュブラザーズ，スーパーマリオ64，ゼルダの伝説，マリオカード64，クロノクロス，ソウルキャリバー

心理検査：日本版 POMS (Profile of Mood States)

実験手続き：

控え室にてゲーム前に一度 POMS 検査を行う。この際，被験者の年齢が15歳より低いため，検査用紙の質問項目の意味を取り違えぬよう，分かりづらいと思われる質問については語句の意味をあらかじめ説明した。控え室の行動は，原則的に自由であるが，飲食や音楽聴取などは禁止した。

次に，実験室にて10分間 TV ゲームを実施させる。

アンケート調査によって上位にランクされたソフトをジャンル別に数本用意しておき，被験者に使用するソフトを3つのジャンルから各1本ずつ選択させ，ゲーム前にその選定理由について記述させる。使用するソフトはランダムに適用する。

ゲームの実施にあたっては，周囲の音が聞こえぬようヘッドフォンを着用させる。

ゲーム終了後，その場で再度 POMS 検査および内省報告の聴取をする。検査が終了し次第，被験者を控え室に戻し，次の実験に備えて待機させる。

TV ゲームを使用させる間隔は，最低30分はあけるように配慮した。

実験の結果と考察：

(1)実験前には互いのラポールを充分につけ，なるべく普段と同じ状態でゲームに臨める

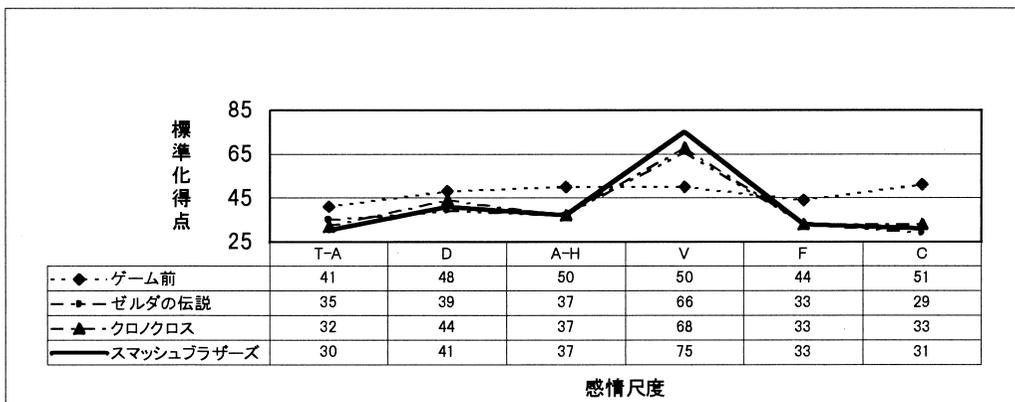


図3 ゲーム前と後での POMS の比較

ゲーム前には，不快感情を示す尺度の値がいずれも高得点であったが，ゲーム終了後には，不快感情や疲労感低下し，元気さや活力の度合いを現す V 尺度が高得点になった。

ように配慮したが、内省報告によると特に日頃あまりゲームに慣れ親しんでいない者は、多少の緊張感があったようである。POMSの結果も不安・緊張を現す T A および自信喪失感を伴った抑鬱感を現す D 因子の得点が高い。

- (2) 実験開始前の POMS の結果は、男女ともほとんどの被験者が T A (Tension-Anxiety), D (Depression-Dejection), A H (Anger-Hostility), F (Faitgue), C (Confusion) の 5 因子が低く、比較的 V (Vigor) の因子が高かった。従って本研究に用いた被験者は、健康な精神状態であったといえる。ただし 1 日 5 時間以上も TV ゲームに夢中になっているという被験者は、V の因子が著しく低かった。
- (3) 実験後の男子被験者の POMS の結果は、大きく 3 つのグループに分かれる。すなわち実験前に比べ、元気さ、躍動感、活力などを示す V 尺度の得点が大幅に上昇し、T-A や D など 5 項目の不快感因子が全て減少しているグループ (7 名) と 不快感の得点も下がらず、V の因子もほとんど変化がないグループ (2 名) および V 因子も含めて不快感全ての得点が低下している者 (1 名) である。グループ のように POMS において V 尺度の 1 峰性を示すタイプは、運動選手に多いと言われている。グループ の被験者たちは、日頃 TV ゲームをしていないので、ゲームをすることによってむしろ疲労や緊張が高まったといえる。
- (4) 実験後の女子被験者の POMS の結果についても男子に比べて個人差が大きい、やはり大きく 3 つのグループに分かれる。 のグループは男子 と同じように V 尺度の 1 峰性を示すが、男子と比較するとそれほど V 尺度の上昇は見られない。すなわち TV ゲームをすることによって、男子と同じように不快感が減って、元気、活力、躍動感が増した結果とはいえない。TV ゲームを所持していないか、家にはあっても使用していない被験者は、総じてゲーム終了後には不快感が高まり、疲労、緊張が増えるといえる。しかし、ゲーム機を所持していない被験者であってもなかには 4 つの因子特に混乱と疲労の因子が低下し、活動因子 V の得点が増した被験者もいる。また女子の場合でも毎日 1 時間以上も TV ゲームを使用している被験者は、他の被験者に比べて、V 尺度の得点が高くなっている。
- (5) 調査の結果と同じように男子と女子では、TV ゲームのソフトに対する感受性が異なっている。たとえば男子では、娯楽性の強いソフトであるとみられていた同じソフトに対し、暴力性、残虐性を感じ、実験後の内省報告で、恐れや恐怖を訴えた被験者がいる。

POMS の結果も怒り、疲労、混乱などの不快感が増し、活力が低下している。

- (6) 娯楽性の高い暴力映像は快感情を高め、不快感を減少させることから、むしろ攻撃行動を減少させるといわれている。このことは TV ゲームにおいても支持しうる結果となったが、娯楽性が暴力性かの判断には個人の経験と価値観が左右し、常に一般的であるとはいえない。特に多くの TV ゲームをクリアし、1 日に 5 時間もの長時間 TV ゲームに挑戦している被験者らにとっては、初めて接する被験者や女子の被験者らとは、自ずから価値観が異なっている。そこで初心者や女子では与えるソフトを考慮しなければならない。

全体的考察

(1)TV ゲームは電源を入れ直せば、いつでも再スタートする。たとえばゲームの中で一度殺した相手も死んだヒーローもスイッチひとつで蘇るのである。こどもとは、もともと残酷なものである。創造の本能と同時に破壊の本能も持ち合わせているので、虫や動物を平気でいじめたり殺したりできる。しかし自然に接し、ペットや小動物と戯れ、釣りをしたり昆虫採集をして成長したこどもは、薄々ながらも生命の大切さを学んでいく、また祖父母らと共に育った子供は、ヒトの死を目の当たりにして、直接的・間接的に死を体験する。ところが、核家族でしかも物心つく前からTV ゲームを子守代わりにして育ち、現実と虚構の世界の区別が付かなくなってしまった青少年たちは、ゲーム感覚でヒトを殺したりいじめたりしてしまう。つまり現実でもゲームと同じように自分が殺したヒトもスイッチひとつで生き返ると錯覚するのである。なかには一度は催眠から覚めた被術者が、催眠中に与えられた暗示の通りに行動してしまう後催眠現象のようにTV ゲームは既に終わっていても何らかのキーワードを見たり聞いたりしただけで、ゲームの中に引き戻されてしまう。TV ゲーム終了後も後催眠現象と同じ現象を生じさせないように、ゲームの中に何らかの方策をしなければならないと思う。

(2)TV ゲームと青少年犯罪との因果関係は、かなり以前から取りざたされている。我が国においてTV ゲームが普及し始めたのは、1979年にタイトー社が発表したスペースインベーダーからであるといわれているが、本格的に家庭に普及していったのは、1983年に任天堂が発表した「ファミリーコンピュータ(ファミコン)」からである。犯罪白書によれば、TV ゲームの普及と少年の凶悪犯罪の増加との因果関係は必ずしも成立しない。しかし、少年たちが起こす犯罪の動機を見てみると、昭和の後期から近年に至るまでは利欲を動機としていた。特に恐喝の8割は利欲が動機であった。ところが1994年(平成6年)を境に突然利欲を動機とする少年犯罪が激減し、遊びを動機とする者が増えた。ちょうどその時期は、立体的3D画像を利用した高性能なゲーム機の流行と一致している。

(3)個人差はあるものの一般的にTV ゲームを使用すると不快感情が減少し、活力・元気が上昇する結果となった。耐性の出来ていない子供たちにとって、TV ゲームが欲求不満の捌け口になっているのは確かであろう。上記のようにTV ゲームの普及と共に遊びを動機とする犯罪が増えたのは事実である。「TV ゲームは犯罪の温床である。」とか、「TV ゲームが青少年の諸悪の根元である。」と言って頭から否定し、TV ゲームを排除しようとするのは簡単である。しかし、今日子供たちの心を虜にして、これほどまでに普及したTV ゲームである。今更排除するだけではなく、子供たちにとっていったいTV ゲームとは何か、TV ゲームの持つ魅力とは何か、改めて問い直し、むしろ教育や治療に積極的に活用する道を考えるべきではないかと思う。特に道徳教育や生活科などにとっては、有効な教材になると思われる。教師がストーリーを創れるように骨組みだけ用意したソフトなどが開発できないものであろうか。

今後の課題

本研究では、当初実験に使用するためのソフトを選定するために調査を行った。しかし、

調査の結果を解析するにあたって、上記に述べたように全く思いがけない結果が得られた。

当然小学校の低中学年についても同様な調査をしなければならなかった。また調査の内容についても充分満足とはいえない。折角このような得がたい結果が得られたのであるから教育や治療に生かすためにも今後の課題にしたいと考える。

文献

- 1) Berkowitz, L.: Some aspects of observed aggression. J. of Personality & Social Psychology, 2, 359-369, 1965
- 2) Berkowitz, L. & Geen, R. G.: Film violence and the cue properties of available targets. J. of Personality & Social Psychology, 3, 525-530, 1966
- 3) Berkowitz, L. & Alioto, J.: The meaning of an observed event as a determinant of its aggressive consequences. J. of Personality & Social Psychology, 28, 206-217, 1973
- 4) 武藤 隆他：テレビと子どもの発達，東京大学出版，1987
- 5) 富田英典：ポケモン世代の共感能力，児童心理 9，1999
- 6) 湯川進太郎・吉田富二雄：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，69，89-96，1998
- 7) 湯川進太郎・吉田富二雄：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，70，94-103，1999
- 8) 『平成10年度版犯罪白書のあらまし』，<http://www.moj.go.jp/HOUSO/1998/hkl-4.htm>, 1998
- 9) 『HISTORY OF VIDEOGAME』，<http://www.Sikasenbey.or.jp/pit/97/HISTORY.Htm> 1997
- 10) 兵庫県教育委員会：心の教育の充実に向けて 心の教育緊急会議のまとめ ，<http://www.Hyogo-edu.Yashiro.hyogo.jp/board-bo/kokoro/kokoro.12.Htm>, 1999

附記

本研究は下記の分担による。調査と実験および各データの解析，ならびに主な結果の考察は清水が担当し，論文の構成と全体的考察を相村が担当した。