

テレビゲームと子どもたち 暴力シーンの影響と対応策を中心に

渋谷明子

慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所研究員
武蔵工業大学・目白大学非常勤講師

テレビゲームと子どもたち 暴力シーンの影響と対応策を中心に

1. テレビゲームの子どもたちへの影響
2. テレビゲームの暴力シーンの影響
 - 1)メディア暴力の理論
 - 2)テレビゲームの特性
 - 3)テレビ、テレビゲームの暴力シーンの影響
 - 4)暴力シーンの文脈への懸念と影響
3. 家庭での保護者の指導方法と効果
4. まとめ

1. テレビゲームの子どもたちへの影響

1) 視力への影響

2) 社会性への影響

• 電子的友達仮説 (Selnow) : ゲームセンターでよく遊ぶ青少年は、友達と遊ぶよりも、ゲームを好む傾向 社会性が育たない?

• 坂元らの研究 : “社会性が低い小学生が、テレビゲームで長時間遊ぶ” という因果の方向 (パネル調査)

• Colwellらの研究 : ゲームで長時間遊ぶ生徒は友達が少ない (英国)。日本ではゲーム経験により友達数は変わらない

3) 認知的発達への影響

• ゲーム脳仮説 (森) : ゲームで長時間遊ぶと、前頭前野は活性化されにくくなり、痴呆に近い状態。

ゲームプレイ中は前頭前野は活性化されにくい。

脳がリラックスしている? 長期的影響は未解明

視覚的 空間的情報処理能力、帰納的問題解決能力を高める、
学習への興味・意欲を高める 長期的効果は未解明

1. テレビゲームの子どもたちへの影響

4) 暴力シーンが攻撃性に及ぼす影響

・米国、日本、英国などで、60以上の研究報告 (実験、調査、パネル調査)

・テレビゲームの暴力シーン接触により 攻撃性が高まる場合がある、
長期的影響を受ける場合もある・・・まったく影響を受けない場合もある

ゲームのジャンル、暴力の描かれ方、子どもの性別、暴力シーンの解釈、
現実性知覚、性格、接触環境、保護者の指導方法などにより
影響の方向性、大きさは異なる

- 1) どのような暴力シーンが問題か？ ゲームを選択できる、家庭で注意できる
- 2) どのような子どもたちが影響を受けやすいか？ 抵抗力、免疫をつける
- 3) どのような指導方法が効果的か？ 効果的な指導方法を普及させる

2. テレビゲームの暴力シーンの影響

1) メディア暴力の理論と影響

社会的学習理論 (Banduraら) : 暴力を観察し、模倣する

攻撃的な自由遊び (米国の5-8歳児対象の実験で)

認知的新連合理論 (Berkowitzら) : 暴力映像を見ることで、関連する思考、感情、行動などの記憶が活性化される

日米の大学生対象の実験で、攻撃思考が活性化

覚醒転移理論 (Zillmannら) : 暴力映像を見ることで、生理的覚醒 (心拍数、呼吸数の増加など) が生じ、その覚醒をエネルギーとして、攻撃行動が促進される

日米の大学生対象の実験で、支持されず

脱感作 : 暴力映像を見ることで、'慣れ'が生じ、心理的に鈍感になり、暴力的だと知覚されにくくなる。 米 大学生対象の実験で

カタルシス理論 (Feshbachら) : 怒りやフラストレーションなどを発散し、攻撃行動が抑制される

(怒りやフラストレーションは発散されても、攻撃行動は抑制されにくい、あまり支持されていない)

現在、 - は相互補完的 **一般攻撃性モデル** (Andersonら) に統合

< 参考 > **培養理論** 犯罪や暴力が多いと思う(現実性認知、不安への影響)

2. テレビゲームの暴力シーンの影響

2) テレビゲームの特性

インタラクティブ性 (参加性)・役割演技性

主人公の役割を演じながら、戦いを体験

vs テレビでは観察者 (傍観者)

報酬と懲罰

テレビゲーム :直接的 vs テレビ :間接的 (観察)

・報酬 :物やお金をもらう レベルが上がる、得点など

・懲罰 :物やお金を失う レベルが下がる、失点など

テレビゲームでは、報酬が、懲罰よりも多い傾向

競争性、活動性、難易性 (ゲームプレイヤーとして、参加するため)

現実性

テレビゲーム :あんまり現実的でない vs テレビ :現実性が高いと知覚される

テレビゲーム :コンピュータ・グラフィックス

テレビ :実写ドラマもある、学校や街も舞台になりやすい

2. テレビゲームの暴力シーンの影響

3) テレビ、テレビゲームの影響

仮説 : テレビゲームのほうが、テレビよりも影響力が大きい?

実証 :

・テレビ、テレビゲームを比較した実験

Favaro (1983) : 敵意感情 : ダーツ > テレビ > テレビゲーム (ただし、1980年代)

Walker (1984) : 攻撃性 : テレビ = テレビゲーム

・ゲームプレイヤーとゲーム観察者を比較する実験 :

プレイヤーと、観察者の間に、あまり違いがみられていない

(例外 : インタラクティブ性、役割演技性、難易度が高いゲームの一部)

・メタ分析 (たくさんの研究を統計的手法によりまとめ、全体の効果を示すもの)

テレビゲーム < テレビ

ただし、1980年代の実験も含む。影響力は年とともに強くなる傾向

調査 : テレビゲーム、テレビの影響力は、同程度

(関連性が強い場合、弱い場合、各メディアの暴力シーン接触に関連性)

したがって、テレビゲームのほうが、テレビよりも影響力が大きいとは言えない

< これまで分析などを行ってきた研究など >

子どもへのパネル調査 (質問紙) :592名 (無作為に選んだ全国で
8つの大規模小学校)

1回目 (2001年12月)・・・8校の小5児童

2回目 (2002年11～12月)・・・6校の小6児童

テレビ、テレビゲーム接触時間、好きなテレビゲーム
攻撃性、暴力抑制規範、共感性、向社会的行動

テレビゲームの暴力シーンの内容分析

(41ゲーム、上記、小5児童が選んだベスト30)

保護者への質問紙調査 522名

442名 (親子とも記入)

2003年2月・・・上記、6校の小6保護者

保護者への1時間のインタビュー 20名

2005年10～11月

・・・横浜市の小学校高学年の保護者

4) 暴力シーンの文脈への懸念と影響

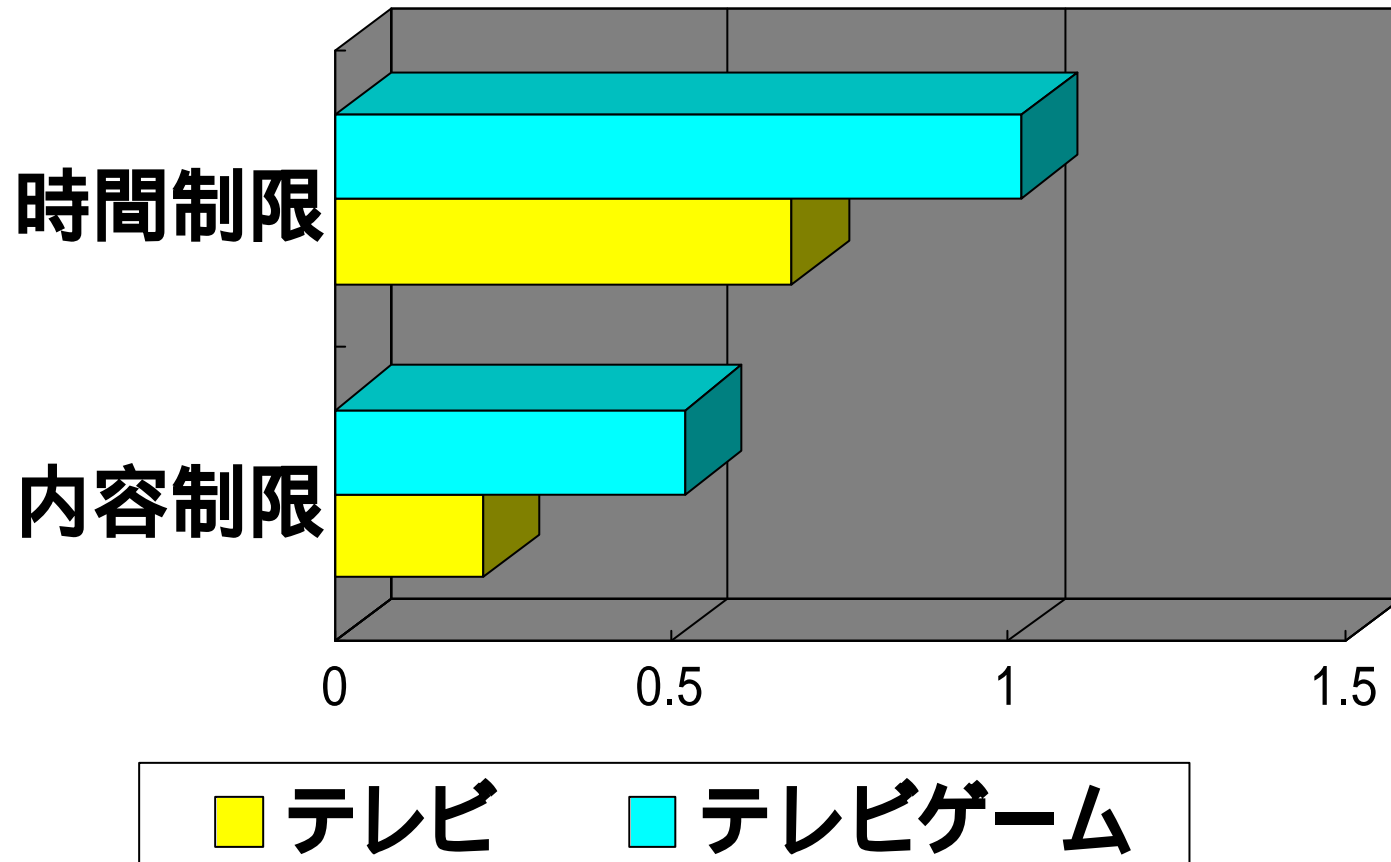
悪い影響 よい影響	予想	実験	長期的影響 ()	保護者の 懸念 ()
暴力行為あり			男	
暴力行為者の 魅力			男 女	
暴力の正当化			男 女	
暴力の非正当化			男	
暴力描写の程度			女	
暴力の映像度			男	
武器			男女	

4) 暴力シーンの文脈への懸念と影響

悪い影響 よい影響	予想	実験	長期的影響 ()	保護者の 懸念 (より)
現実性			男	
報酬			男女	
懲罰			男	
苦痛描写			男	
ユーモア			男女	
役割演技			女	
活動性			男	

3. 家庭での保護者の指導方法と効果

1) 保護者の指導方法（より）

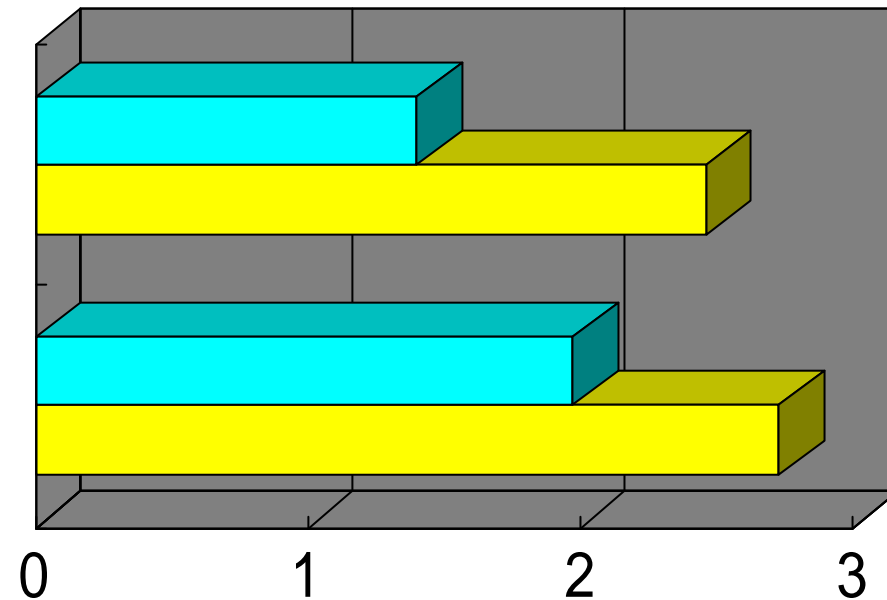


3. 家庭での保護者の指導方法と効果

1) 保護者の指導方法（より）

暴力シーン共接触

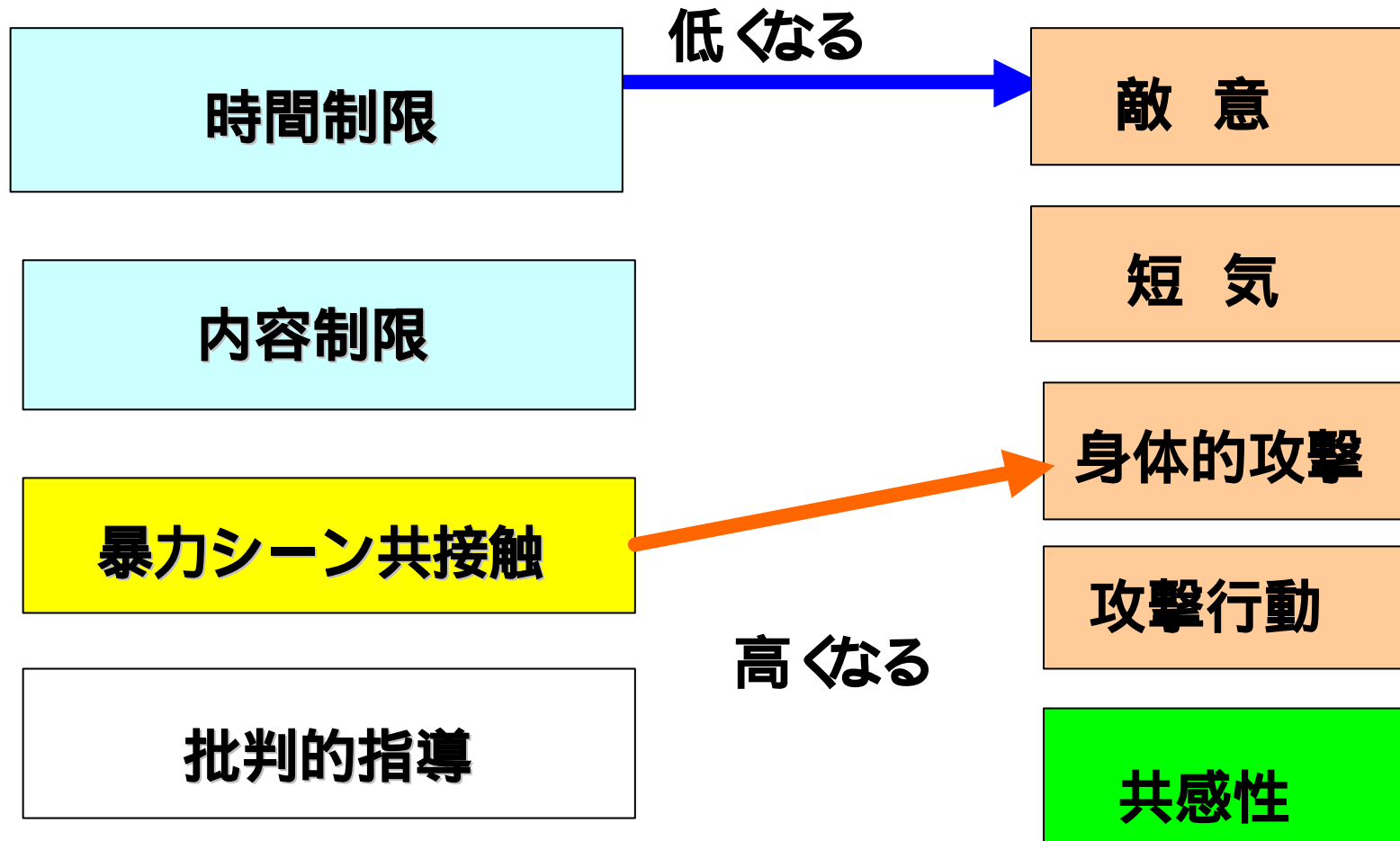
批判的指導



■ テレビ ■ テレビゲーム

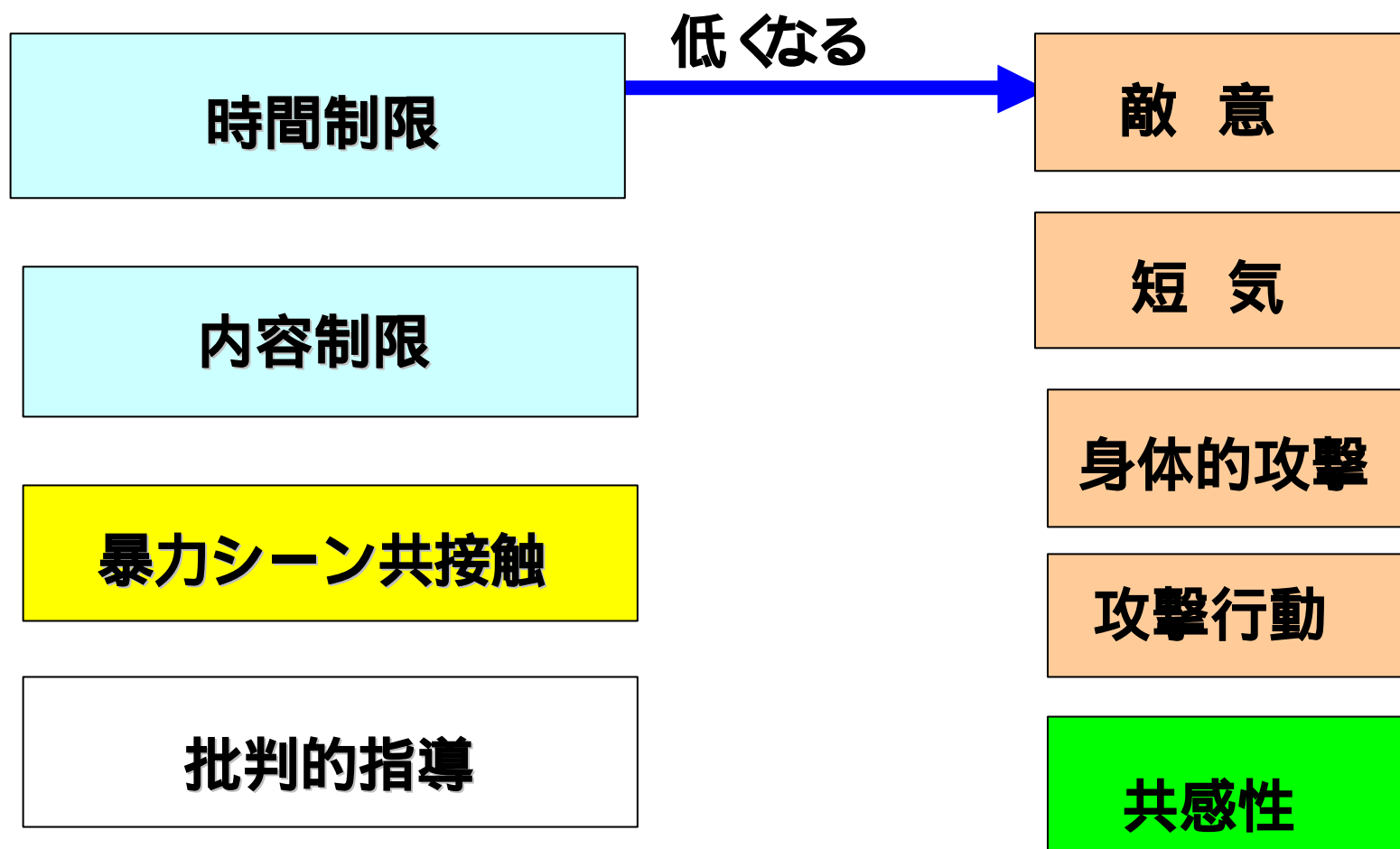
3. 家庭での保護者の指導方法と効果

2) 保護者の指導効果 (テレビ : 男子)

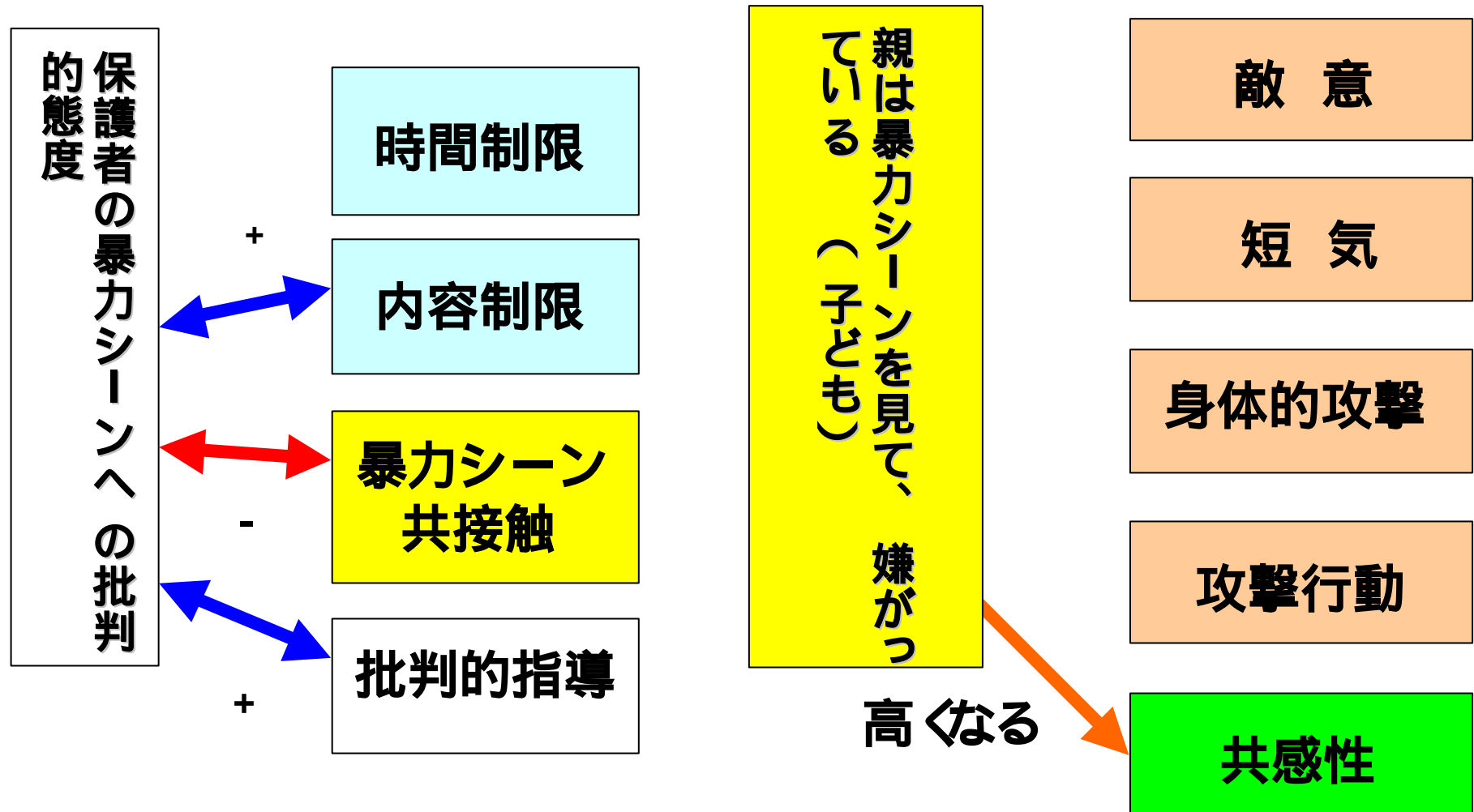


3. 家庭での保護者の指導方法と効果

2) 保護者の指導効果 (テレビゲーム :男子)



< 参考 > 子どもの受け止め方による違い (テレビゲーム)



4.まとめ

子どもへの悪影響を防ぐために、**家庭**でできる**対応策の例**

時間制限 :テレビゲームで遊ぶ時間を制限する。

- 一方的な方法で時間制限しても、子どもが納得しない場合もある。家庭で厳しすぎると、友達と遊ぶときに、一人でゲームで遊んでしまう場合もある。
- **子どもの意向**を尊重しながら、よく話し合い、**実現可能な方法**を選び、**自分で時間コントロール**をさせる。

- 子どものフラストレーションを考慮し、**ゲーム内容に即した時間制限**を行う

例：次のセーブポイントまでだよ」ゲームオーバーになったら交代だよ」など。

内容制限 :子どもの年齢にふさわしいゲームかどうか、CEROのレーティング、インターネットなどで、**ゲーム内容を確認**する。子どもに遊んでほしくないゲームに対して、**はっきりと親の態度を示す**。親も子どもの前では、そのようなゲームでは遊ばない

例：「人を殺すようなゲームは嫌だな」など。

保護者20人へのインタビュー :レーティングを知っていた9人、活用したい19人
子どもが遊んでいるゲームを知るために、子どもと**一緒にゲームで遊ぶ**。子どもと**ゲーム内容について話を**する。

例：「人が死んだら、生き返ると思う？」本当にこれほど殴られたら、どうなると思う？」

4.まとめ

子どもへの悪影響を防ぐために、**テレビゲーム開発者、販売者**にお願いしたい**対応策の例**

CM、広告、販売店などで、レーティングの**わかりやすい表示**を

対象年齢以下の青少年がゲームソフトを購入しに**↓**ような工夫を

全年齢、12歳、15歳以上のゲームでは、**暴力シーンを少なめに。暴力の描き方にも配慮を**

- 暴力を批判的に描くような場面を、**クリエイティブな発想**で作ってほしい。
- 戦う以外の選択肢を設け、ゲーム上でも損をしないように。
- 戦っては倒せないようなキャラクターをゲーム上重要な場面に設けて、子どもたちに考える機会を提供してほしい。

全年齢、12歳、15歳以上のゲームでは、**時間コントロールしやすい工夫**を

- “いつでも、どこでもセーブができる”ゲームに（最近、改善されつつある）。
- 30分 / 1時間で**チャイム**が鳴る + ゲームを続ける / **セーブ**してやめる

を選択できる（オプション機能）

4.まとめ

子どもへの悪影響を防ぐために、**学校**でお願いしたい対応策の例

- 学校でゲームについて、いっしょに考える (ディスカッション)
- ・テレビゲームのよいところ、悪いところは何だと思うか。
 - ・テレビゲームがやめられないときに、どうするか。アイデア、工夫をあげる。
 - ・テレビゲームと現実とが違うところをたくさんあげる。

暴力シーンの影響はあるか、ないか、どうすればいいか、いっしょに考える
(ディスカッション)

<参考> ゲーム映像

グランド・セフト・オート3 (米Rockstar社、カプコン販売2003年 :Z区分):
2005年に神奈川県などで、18歳以下への販売が禁止されたゲーム
大乱闘スマッシュブラザーズDX (任天堂 :A区分 (全年齢対象) 2001年)

・通称「スマブラ」。暴力シーンといっても様々。「スマブラのようなゲームなら、OK」(保護者2名)

ファイナルファンタジーXII (スクエア・エニックス、2006年 :A区分 (全年齢対象) 2006年日本ゲーム大賞年間作品部門大賞受賞)

戦うことも可能だが、ある場面で一度でも戦ってしまうと、珍しいキャラクターに出会えないシーンがある。

・あまり戦いたくないようなかわいい/強い/ユーモラスな敵キャラクターがいて、こちらから攻撃しない限り、向こうからは攻撃してこない(緑色で表示)

・戦いシーンはかなり多いが、敵味方を超えて、様々な国の要人と協力し、大規模な戦争を回避することを目的としている。

ゼルダの伝説、風のタクト (任天堂 :A区分 (全年齢対象) 2002年)

・National Institute on Media & the Family(米NPO)でも、戦いのシーンはあるが、教育的要素もあるよいゲームと、高く評価された。

<参考>

- 渋谷明子 (2001) テレビゲームの暴力描写が攻撃行動に及ぼす影響 : 研究の現状と課題 『懷應義塾大学大学院社会学研究科紀要』53, 55-67 .
- 渋谷明子 (2003) テレビゲームと暴力 坂元章編 『メディアと人間の発達 テレビ、テレビゲーム、インターネット、そしてロボットの心理的影響』学文社 pp. 95-114
- 渋谷明子 (2006) 子どものメディア接触への保護者の態度と指導 小学校高学年保護者へのインタビュー調査 日本シミュレーション & ゲーミング学会2006年度春季全国大会論文報告集 pp. 67-72.
- Shibuya, A. & Sakamoto, A. (2005) The quantity and context of video game violence in Japan: Toward creating an ethical standard. Shiratori, R., Arai, K. & Kato, F. (eds.) Gaming, simulations, and society: Research scope and perspective, Springer-Verlag, Tokyo. pp. 111-120.
- 渋谷明子・坂元章・井堀宣子(2005) 子どものメディア暴力接触に対する保護者の指導方法と効果 小学生を対象としたパネル研究 日本マス・コミュニケーション学会春季研究報告会 (島根県立大学)
- 渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎(2004) メディア暴力への接触 接触環境が攻撃性に及ぼす長期的影響 小学生へのパネル調査 『日本社会心理学会第45回大会発表論文集 (北星学園大学)』pp.248-249.
- 渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎(2004) テレビゲームの暴力描写の文脈的性質が攻撃性・社会的許容度に及ぼす影響 『日本シミュレーション & ゲーミング学会2004年度秋季全国大会発表論文集 (一橋大学)』pp. 107-112.