

保護者評定による子どものデジタルゲームの利用実態と 保護者の意識に関する調査[#]

田中 大介* 福山 寛志*

Video game dependency and family relationships
during late elementary and junior high school students

TANAKA Daisuke *, FUKUYAMA Hiroshi *

キーワード：ゲーム依存，発達的变化，保護者の意識，家庭環境
Key Words: Video game dependency, Developmental changes,
Parental perception, Home environment

I. 問題と目的

1970年代に家庭用ゲーム機が普及し始めてから，家庭における娯楽としてのTVゲームやポータブル型のデジタルゲームは，子どもにとって今や何物にも代え難い存在となっているといえよう。誕生から半世紀が経とうとしている今日，スマートフォンの普及に伴い，わずかな余暇時間でも特段の準備の必要なく，時間と場所を選ばずに楽しむことができるデジタルゲームは，子どもの玩具としてのみならず，多くの大人までも虜にしている。

近年ではコンピュータゲームを行うことをスポーツの一種として捉え，あたかもサッカーやモータースポーツのように他者が対戦・競争するさまを観戦して楽しむ，「エレクトリックスポーツ」という概念もうまれている。そしてその市場規模の拡大に伴い，エレクトリックスポーツの分野で賞金獲得を争うプロゲーマーをあたかもトップアスリートのようにもてはやす風潮もうまれるなど，社会的認知も高まっている。こうした流れは，家庭用ゲーム機が普及し始めた年代に，その市場におけるメインターゲットだった若年層・子ども世代が親世代となり，家庭，とくに親子のみによって構成される核家族家庭においては，TVゲームを新奇で異質な存在としてではなく，もはやユビキタスな存在として捉えるようになってきたという文化・社会的背景が存在するのかもしれない。

一方，デジタルゲームにのめり込むことは視力の低下や勉強時間の減少をもたらし，ひいては生活習慣の乱れや社会生活の破綻といった深刻な問題に結びつくと危惧されるようになった。世界保健機関（WHO）は2019年にゲーム障害（Gaming disorder）を国際疾病分類の一つに含む「疾病および関連する健康問題の国際統計分類」（ICD-11）を採択し，ゲームに対する過度の執着を“疾病”として正式に取り扱う枠組みが作られた。さらに日本国内でも，香川県が子どものネット・ゲーム依存対策として時間制限を含む条例の制定を検討するといった，ゲームの広がりによって反発するような動きがある。

[#]本論文は令和元年度に鳥取大学地域学部人間形成コースにおける「地域調査プロジェクト」で実施されたアンケート調査の結果を元に，再分析を行ったものである。

*鳥取大学地域学部地域学科人間形成コース，鳥取大学地域学部・子どもの発達・学習研究センター

ただ、デジタルゲームによる視力への影響は明らかではなく(戒・田中・松浦・安居・山田・宮下, 2014; 学校保健の観点からのレビューとして米嶋・大谷, 2014)むしろ特定の視覚能力に関しては良い効果を及ぼすという報告(例えばLi, Polat, Makous & Bavelier, 2009)があり、多くの研究によって、ゲームが様々な認知能力を向上させる可能性が示されている(レビューとして Dale, Joessel, Bavelier & Green, 2020)。さらに教育経済学の文脈では、ゲーム時間は勉強時間を侵食する(Stinebrickner & Stinebrickner, 2007)ものの、それは取るに足らないもので、親の関わりかたの違いなど、学業成績にはもっと影響する要因がある、とする知見もある(Nakamuro, Matsuoka, & Inui, 2013)。

こうした前提を踏まえ、本研究では子どもたちのTVゲームやポータブル型のデジタルゲームなどの利用実態を「家庭」という枠組みの中で捉えることを目的とした。本研究で対象になっているデジタルゲームの類は、一般的な子どもの金銭感覚に基づけば、比較的高価なものであり、子どもが自分の意思のみで気軽に入手することは困難である。そのため、子どもがデジタルゲームを入手するためには保護者の同意が前提となる。つまり、デジタルゲームに対する保護者の基本的態度は、子どもの利用傾向に少なからず影響を与えると推察される。教育現場を構成する幅広い世代の総意としては、デジタルゲームは基本的に捉えられているといえる。しかし、デジタルゲームの普及過程に育った親世代は、教育現場よりデジタルゲームを否定的に捉えていないかもしれない。例えば、家族でゲームを楽しむ、といった家族共通の娯楽としてデジタルゲームを捉えていることも考えられる。保護者がデジタルゲームに対して肯定的な態度を持っている場合、特に軽度の依存に関しては、それほど問題意識を持っていないかもしれない。一方、デジタルゲームに対して否定的であれば、その結果は逆になるだろう。

松尾・堀内・田島・鄭・坂元(2018)は、自己報告式が多数を占めるゲーム依存の評定尺度において、自己報告が困難な低年齢の子どもを対象とした保護者評定によるデジタルゲーム依存の尺度を開発した。しかし、デジタルゲームに対する保護者自身の態度の違いは、子どものゲームとの関わりを規定する要素の一つとなることが考えられることから、自己報告が困難であるという質問紙調査を行う上での認知発達上の制約がなかったとしても、保護者評定によるデジタルゲーム依存尺度を、より高年齢の子どもを対象に実施することに意味があるといえるだろう。

加えて、家庭のあり方や習慣、保護者と子どもとの関係性が、その意図の有無に関わらず、結果的に子どもとデジタルゲームの結びつきを促進したり、あるいは抑制したりしている可能性がある。そうした示唆は、子どものゲーム依存傾向に悩む保護者への有益な情報となりうるだろう。こうした観点から、本研究では既存のゲーム依存評定尺度に加え、家庭生活における志向性や親子関係などに関連した質問項目を作成し、ゲーム依存傾向との関連性を検討した。

II. 方法

1. 調査協力者・時期

T 大学附属小学校高学年(小学4~6年生)および中学校の全学年(中学1~3年生)の全家庭に対し、書面を通じて調査の依頼をおこなった。時期は2019年12月下旬から2020年1月上旬であった。

2. 手続き

調査依頼は書面で行った。児童・生徒を通じて保護者に対し、文書を配布した。文書では研究の趣旨を説明し、協力できる場合はGoogle Formによって作成されたインターネット調査を行うWebページにアクセスするよう依頼した。そして文書にアクセスのためのURLとQRコードを掲載した。

調査項目はフェイス項目と松尾・堀内・田島・鄭・坂元(2018)で作成された保護者評定によるゲーム依存尺度、および新規に作成した、家庭生活における志向性や親子関係などに関連した質問項目であり、全34項目であった(Table 1)。

田中・福山：小学生高学年から中学生におけるデジタルゲーム利用の実態調査

Table 1 本調査で用いられた全項目

	フェイス 項目	松尾ら (2018)	新規 項目
1. あなたの性別をお答えください。(任意)	1		
2. 対象とするお子さんの性別をお答えください。(任意)	2		
3. 対象とするお子さんの学年をお答えください。	3		
4. あなたのお子さんの平日1日あたりのゲーム時間をお答えください。	4		
5. あなたのお子さんの休日1日あたりのゲーム時間をお答えください。	5		
6. あなたのお子さんがゲームをし始めてから、家族との会話がなくなってきたことはありますか？			1
7. あなたのお子さんが、決まりとしてデジタルゲームで遊ぶ時間の長さを守らないことはどのくらいありますか？		1	
8. あなたのお子さんが、家族と過ごすよりも、デジタルゲームで時間を優先させることがどのくらいありますか？		3	
9. あなたのお子さんが、デジタルゲームに時間をとられて着替えや片付けなど今すべきことをしないことはどのくらいありますか？		2	
10. あなたのお子さんが、時間さえあればついデジタルゲームをしようとするのがどのくらいありますか？		5	
11. あなたのお子さんがデジタルゲームを始めてから、友達と一緒に遊ばず、他の人とかかわらなくなったように見えることはどのくらいありますか？		6	
12. あなたがデジタルゲームについて尋ねた時、お子さんが話したがらなかったり、何かを隠そうとしたりすることはどのくらいありますか？		7	
13. あなたの思いに反して、あなたのお子さんが、デジタルゲームに夢中になっていることはどのくらいありますか？		8	
14. あなたのお子さんが、自分の部屋で一人だけでデジタルゲームをして遊ぶことはどのくらいありますか？		9	
15. デジタルゲームで遊ぶ時間の長さについて、あなたがお子さんに小言を言うことはどのくらいありますか？		4	
16. あなたのお子さんが、デジタルゲームで上手くいかないことがあったとき、大声をあげたり、口答えをしたり、いらいらしてかんしゃくを起こすことはどのくらいありますか？		10	
17. あなたのお子さんがこれまで楽しんできたデジタルゲーム以外のことよりもデジタルゲームで遊ぶことを選ぶことがどのくらいありますか？		14	
18. デジタルゲームで遊んでもよい時間の長さに制限をかけると、あなたのお子さんが怒ったり、反発することがどのくらいありますか？		15	
19. あなたがデジタルゲームで遊ぶ時間についてお子さんに口出しをしたときに、お子さんが駄々をこねたりすることはどのくらいありますか？		13	
20. デジタルゲームを始める前と比べて、あなたのお子さんが疲れているように見えることはどのくらいありますか？		11	
21. あなたのお子さんが、友だちと遊びにでかけるよりも、デジタルゲームで遊ぶほうを選ぶことがどのくらいありますか？		16	
22. あなたのお子さんが、デジタルゲームで遊びたいのに遊べないせいで、落ち込んだり、ふさぎ込んだり、いらいらしていることがどのくらいありますか？		17	
23. デジタルゲームのせいで、あなたのお子さんの生活リズムが乱れることがどのくらいありますか？		18	
24. あなたのお子さんがデジタルゲームで遊んでいる時に、何度も同じことを言わないと伝わらないことがどのくらいありますか？		20	
25. あなたのお子さんがデジタルゲームに夢中になって、あなたの言うことを無視することがどのくらいありますか？		21	
26. あなたのお子さんがゲームをし始めてから、嘘をつくようになったことはありますか？			2
27. あなたのお子さんがゲームをし始めてから、学力が下がったことはありますか？			3
28. あなたがデジタルゲームをやめるように言っても、あなたのお子さんはなかなかやめようとせず、ゲームをし続けてしまうことがどのくらいありますか？		19	
29. あなたのお子さんがゲームをするようになってから、学校に行きたくないと言い出した、あるいは行こうとしなくなったことはありますか？			4
30. あなたのお子さんが、デジタルゲームをしていない時も、ゲームで遊ぶことで頭がいっぱいのように見えることはどのくらいありますか？		12	
31. あなたのお子さんに、ゲームを与えたことを後悔したことがありますか？			5
32. あなたのお子さんは、ゲーム以外にも生活の中で趣味のようなものがありますか？			6
33. あなたがお子さんと外食をすることはどのくらいありますか？			7
34. あなたがお子さんとお出かけたいと思うことはどのくらいありますか？			8

新規に作成した項目としては、まず家庭内のコミュニケーションに関連して、家庭内の会話の多寡を問う項目(項目6)であった。次いで、「嘘」に関する項目(項目26)であった。アルコールや薬物、ギャンブルといった既存の依存症においては、その症状や特徴として「嘘」が挙げられる。こうした知見を踏まえて、ゲームへの依存の高さは、親子間における信頼関係の稀薄化と関連するか、明らかにしようとした。またゲーム依存の傾向が、学業成績や学校生活と関連するか検討するため、学力低下に関する項目(項目27)と登校を渋る傾向を尋ねる項目(項目29)を含めた。

また、保護者がゲームを買い与えたことを後悔しているかどうかを尋ねた(項目31)。さらに子ども自身がゲーム以外の趣味をもっているかどうかを尋ねた(項目32)。趣味は個人の興味の広さを表しており、またその個人を取り巻く文化的資源の豊かさの指標でもあるため、デジタルゲームとの過度な結びつきを抑制する要因として仮定した。関連して、外食の頻度(項目33)と子どもと外出したいと思うか(項目34)を尋ねた。どちらも家族の結びつきの強さ、あるいはそれを保とうとする動機づけの強さを想定したものであり、どちらも趣味と同様、デジタルゲームへの依存傾向とは負の相関関係があることを念頭にした項目であった。

なお、協力者の負担を考慮し、平日および休日のどちらもほとんどゲームを行わないと回答した場合はゲーム依存に関する回答を求めなかった。

本研究は鳥取大学地域学部の倫理審査委員会の承認を受けた。

III. 結果

調査対象に該当する児童・生徒数約630名に対し、184名分の回答を得た。最初に回答者の属性を示した(Table 2)。回答者は女性、すなわち母親(あるいは祖母など)に偏る傾向がみられた。

Table 2 回答者の属性

	合計	女性	男性	無回答
小学4年生	33	27	6	0
小学5年生	22	18	4	0
小学6年生	24	20	4	0
中学1年生	44	37	7	0
中学2年生	28	23	4	1
中学3年生	33	22	10	1
合計	184	147	35	2

注) 数値は人数

次に回答の対象となった児童・生徒の内訳を示した(Table 3)。小学校の1学年あたりの人数(約70名)は中学校の1学年(約140名)の約半数である事実を踏まえると、中学生に関する回答率が小学生に関する回答率に比べ、低かった。

Table 3 回答の対象となった児童・生徒の内訳

	合計	女子	男子	無回答
小学4年生	33	15	17	1
小学5年生	22	14	8	0
小学6年生	24	14	10	0
中学1年生	44	20	24	0
中学2年生	28	10	17	1
中学3年生	33	26	7	0
合計	184	99	83	2

注) 数値は人数

先行研究（松尾ら, 2018）から引用したデジタルゲーム依存尺度の 21 項目について Cronbach の α 係数を算出したところ、 $\alpha = .95$ となり、先行研究と同じ値が得られたので、先行研究と同様、21 項目の平均得点を算出してデジタルゲーム依存得点とした。Figure 1 にゲーム依存得点の分布を示した。ここには平日・休日ともにゲームを「ほとんどしない」と回答した児童生徒の依存得点は含まれていない。ゲーム依存得点は正規分布しておらず、ゲームを楽しみながらも依存的傾向のない児童生徒が多いことが明らかとなった。一方、最大値に近い値をとる子どもまで、なだらかに分布する傾向も明らかとなった。

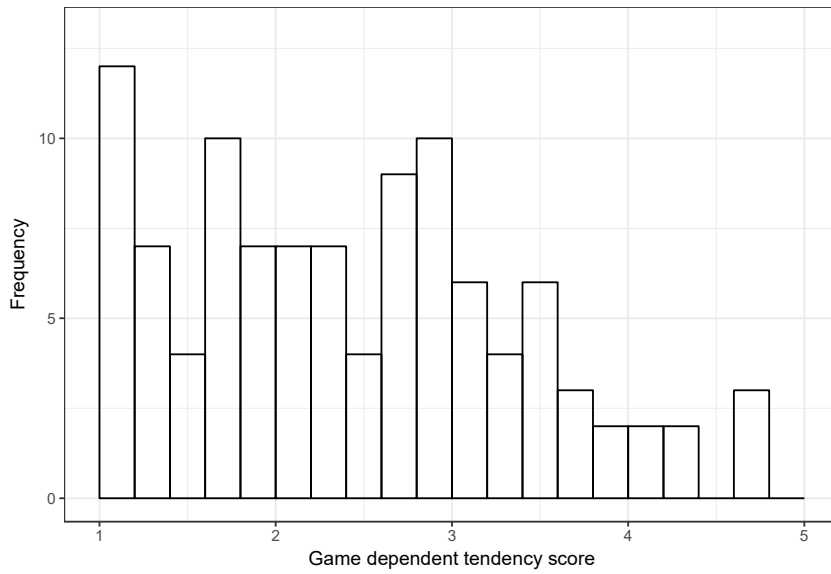


Figure 1 ゲーム依存得点の分布。横軸はゲーム依存得点，縦軸は人数を表す。

学年別に対象児童・生徒のデジタルゲーム依存尺度 21 項目の平均得点を算出した(Figure 2)。ここでも平日・休日ともゲームを「ほとんどしない」と回答した児童生徒の依存得点は含まれていない。小学 5 年生は 4 年生より得点が高く、6 年生では最も低かった。中学生でも同様な傾向が見られ、2 年生が最も高く、3 年生が最も低かった。

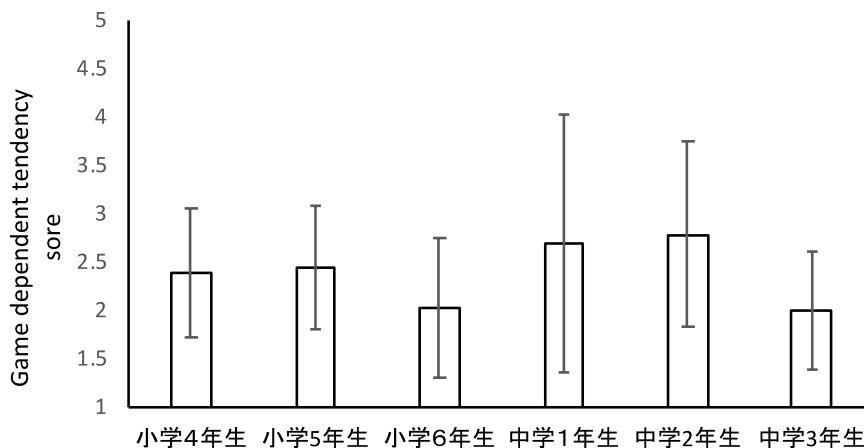


Figure 2 学年別にみた保護者評定に基づくゲーム依存得点（松尾ら, 2018）の違い
縦軸はゲーム依存傾向の平均得点（エラーバーは標準偏差）

平日におけるゲーム時間（項目 4）を学年別にまとめた（Table 4）。小学 5 年生を除く全学年で「ほ

とんどしない」という回答が最頻値となった。一方で、1時間未満から1～2時間行う児童生徒は各学年において一定割合おり、小学校5年生では半数を超えていた。また、中学2年生では「3～4時間」が2名、「6時間以上」も1名いることが明らかとなった。

ゲーム時間の長さごとに算出した平均ゲーム依存得点 (Table 4 の一番下の行) から、ゲーム依存の強さはゲーム時間と関連があることが明らかとなった。すなわち、ゲーム時間が長い児童・生徒のゲーム依存得点は高い傾向があることが示された。

Table 4 学年別にみた平日におけるゲーム時間

	合計	ほとんど しない	1時間未満	1～2時間	3～4時間	5～6時間	6時間以上	平均ゲーム 依存得点
小学4年生	33	17	10	5	1	0	0	2.39
小学5年生	22	7	10	4	1	0	0	2.44
小学6年生	24	14	7	2	1	0	0	2.02
中学1年生	44	26	8	10	0	0	0	2.69
中学2年生	28	15	5	5	2	0	1	2.79
中学3年生	33	21	8	4	0	0	0	2.00
合計	184	100	48	30	5	0	1	
平均ゲーム依存得点	-	-	2.27	2.70	3.31	-	4.62	

注 数字は人数。最終行・列に、各セル内に含まれる児童・生徒のゲーム依存得点の平均を示した。

同様に、休日におけるゲーム時間 (項目 5) を学年別にまとめた (Table 5)。平日に比べ、ゲームをする時間が多くなり、中学3年生を除く全学年で「ほとんどしない」という回答が全体の半数以下となった。半数以上の子どもがデジタルゲームと親しんでいることが明らかとなった。また「3～4時間」からそれ以上という子どもも、全学年において一定数、存在していることがわかった。

平日同様、それほど極端ではないにせよ、ゲーム依存得点とゲーム時間との間に正の相関関係を見いだすことができた。

Table 5 学年別にみた休日におけるゲーム時間

	合計	ほとんど しない	1時間未満	1～2時間	3～4時間	5～6時間	6時間以上	平均ゲーム 依存得点
小学4年生	33	13	5	11	3	1	0	2.39
小学5年生	22	5	4	8	4	0	1	2.44
小学6年生	24	11	6	5	2	0	0	2.02
中学1年生	44	20	6	13	5	0	0	2.69
中学2年生	28	10	5	6	5	0	2	2.79
中学3年生	33	19	6	4	2	1	1	2.00
合計	184	78	32	47	21	2	4	
平均ゲーム依存得点	-	-	1.76	2.47	3.22	3.26	3.43	

注 数字は人数。Table 3 と同様に、最終行・列に、各セル内に含まれる児童・生徒のゲーム依存得点の平均を示した。

次に、家族の会話 (項目 6) に関する保護者の認識の違いとゲーム依存尺度得点の関連を検討した (Figure 3)。具体的には、「あなたのお子さんがゲームをし始めてから、家族との会話が続かなくなったことはありますか?」という質問に対し、1:まったくない、2:あまりない、3:どちらでもない、4:ときどきある、5:とてもよくある、という選択肢のいずれを選んだかによって、ゲーム依存尺度得点が変わるのか検討した。Figure 3 から「家族の会話が続かなくなった」ことが「とてもよくある」と回答した保護者の子どもはゲーム依存傾向が高く、「会話が続かない」との認識の強さと子どものゲーム依存得点には正の相関が認められた (スピアマンの順位相関係数 $\rho = .57, N = 105$)。

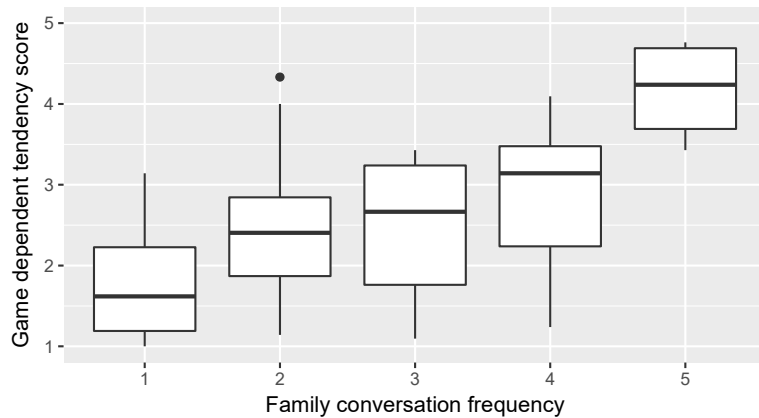


Figure 3 「あなたのお子さんがゲームをし始めてから、家族との会話がなくなることがありますか」の回答別にみた平均ゲーム依存得点。横軸は 1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。箱の下は第1四分位, 上は第3四分位, 中央線は中央値, ヒゲはデータ範囲, 点は外れ値を示す。

一般的な依存症の特徴としての「嘘」に関連して設定した「あなたのお子さんがゲームをし始めてから、嘘をつくようになったことはありますか？」(項目 26) という質問に対して, 1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある, のうちの選択とゲーム依存尺度得点との関連を検討した (Figure 4)。その結果, 子どもが嘘をつく頻度が多いと認識している保護者ほど, 子どものゲーム依存傾向を高く評定することが明らかとなった ($\rho = .52, N = 105$)。

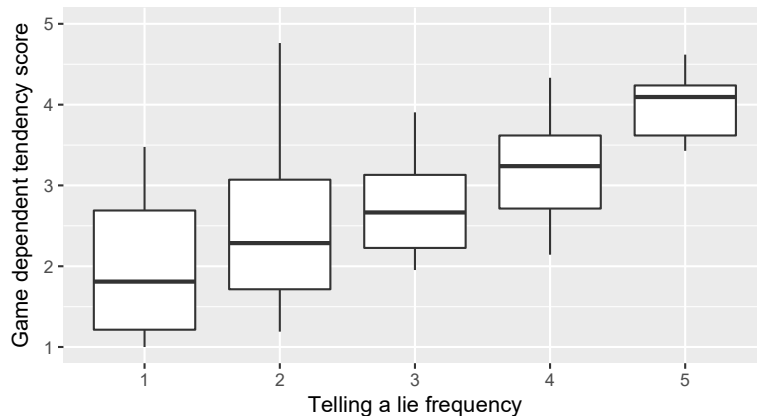


Figure 4 「あなたのお子さんがゲームをし始めてから、嘘をつくようになったことはありますか？」の回答別にみた, 平均ゲーム依存得点。横軸は 1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。記号に関しては Figure 3 と同様。

ゲーム依存の特徴として社会生活への不適応が挙げられるが, 保護者が子どもの不適応の一形態として学力低下を認めている可能性があることを念頭に, 「あなたのお子さんがゲームをし始めてから、学力が下がったことはありますか？」(項目 27) という質問に対する回答傾向とゲーム依存尺度得点との関連を検討した (Figure 5)。学力低下の認識の強さと, 子どものゲーム依存得点はおおむね正の相関があることが認められた ($\rho = .60, N = 105$)。

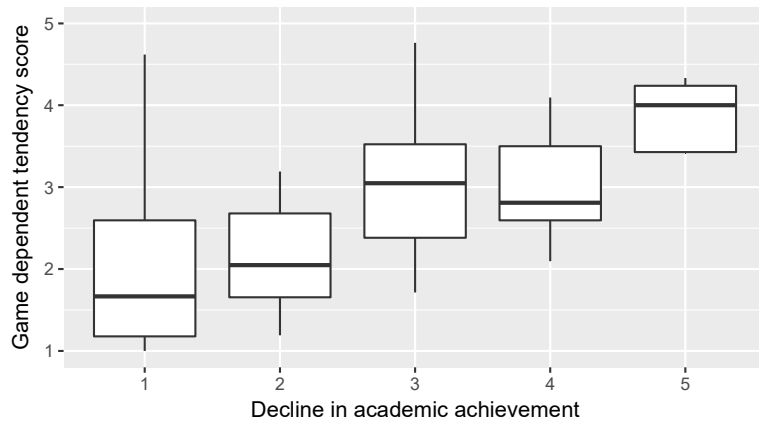


Figure 5 「あなたのお子さんがゲームをし始めてから、学力が下がったことはありますか？」の回答別にみた平均ゲーム依存得点。横軸は 1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。記号に関しては Figure 3 と同様。

一方、より深刻な不適応の形態としての不登校との関連を検討するために「あなたのお子さんがゲームをするようになってから、学校に行きたくないと言い出した、あるいは行こうとしなくなったことはありますか？」(項目 28) とゲーム依存得点との関連をみた (Figure 6) が、不登校の兆候を示した児童・生徒が少なく (「2:あまりない」との回答 10 名, 「4:ときどきある」との回答 2 名, 「1:まったくない」93 名), 不登校とゲーム依存との関係は見出されなかった ($\rho = .16, N = 105$)。

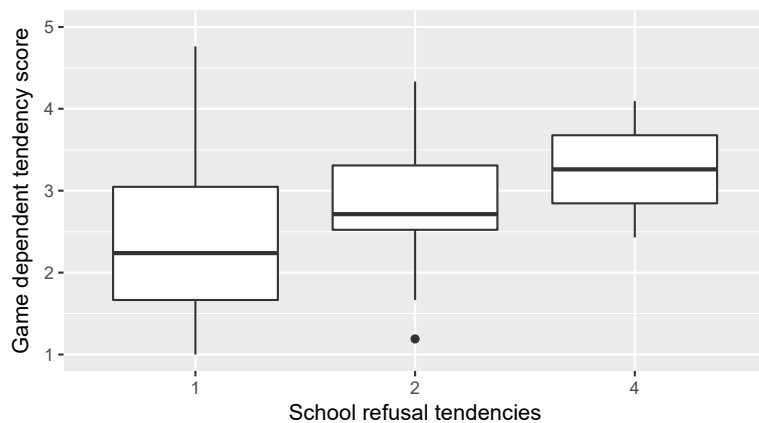


Figure 6 「あなたのお子さんがゲームをするようになってから、学校に行きたくないと言い出した、あるいは行こうとしなくなったことはありますか？」の回答別にみた平均ゲーム依存得点。横軸は 1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。記号に関しては Figure 3 と同様。

ゲーム機を買い与えたことの後悔について、「あなたのお子さんに、ゲームを与えたことを後悔したことがありますか？」(項目 31) という質問に対する回答とゲーム依存尺度得点との関連を検討した (Figure 7)。ゲームを与えたことを後悔する程度と子どものゲーム依存得点の間には正の相関があった ($\rho = .63, N = 104$)。

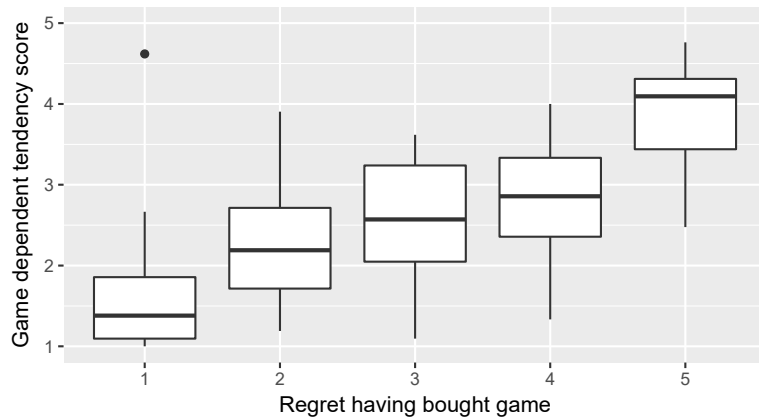


Figure 7 「あなたのお子さんに、ゲームを与えたことを後悔したことがありますか？」の回答別にみた平均ゲーム依存得点。横軸は1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。記号に関しては Figure 3 と同様。

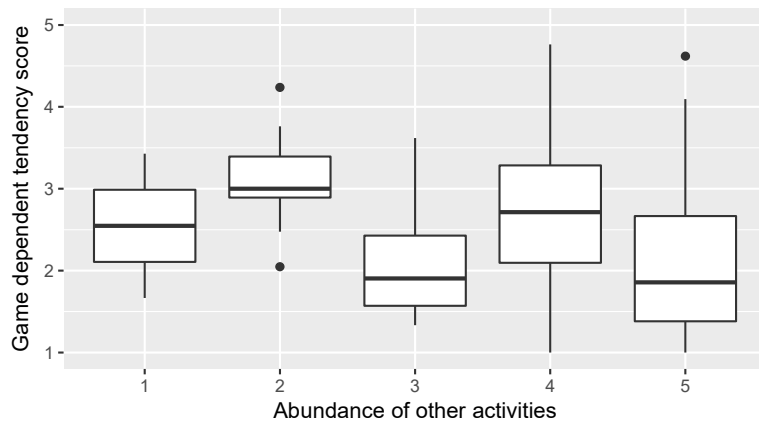


Figure 8 「あなたのお子さんは、ゲーム以外にも生活の中で趣味のようなものがありますか？」の回答別にみた平均ゲーム依存得点。横軸は1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。記号に関しては Figure 3 と同様。

子どもの活動の幅の広さがゲーム依存と関連するかどうかを検討するため、「あなたのお子さんは、ゲーム以外にも生活の中で趣味のようなものがありますか？」(項目 32) という質問に対する回答とゲーム依存尺度得点との関連を検討した (Figure 8)。回答選択肢の表現が適切でない項目だったが、ゲーム以外に趣味がないと回答した場合のゲーム依存得点は高くなる傾向があり、子どもの活動の幅とゲーム依存得点の間には負の相関があった ($\rho = -.37, N = 105$)。

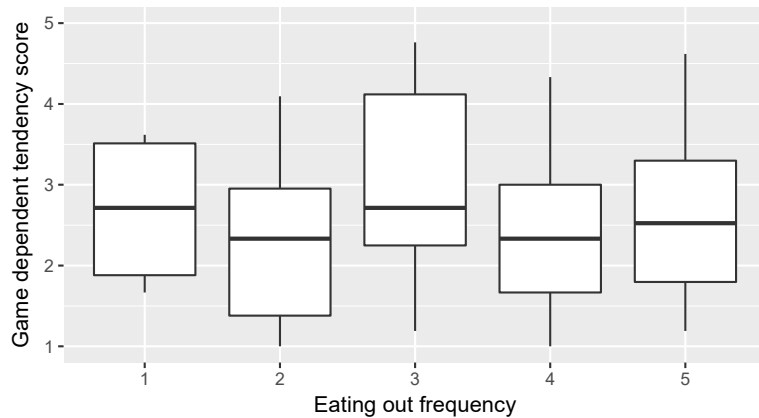


Figure 9 「あなたがお子さんと外食をすることはどのくらいありますか？」の回答別にみた平均ゲーム依存得点。横軸は1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。記号に関しては Figure 3 と同様。

家庭生活の特徴とゲーム依存との関連を検査するために、外食の頻度とゲーム依存との関連を調べた。「あなたがお子さんと外食をすることはどのくらいありますか？」(項目 33) という質問に対する回答とゲーム依存尺度得点との関連を検査した (Figure 9) が、外食の頻度とゲーム依存傾向との間に関連は見られなかった ($\rho < .001$, $N = 105$)。

次に「あなたがお子さんと出かけたいと思うことはどのくらいありますか？」(項目 34) という質問に対する回答傾向とゲーム依存尺度得点との関連を検査した (Figure 10)。負の相関としては弱いものであった ($\rho = -.11$, $N = 105$) が、「子どもと出かけたい」と思う頻度として、「1:まったくない」、「2:あまりない」と否定的に回答した家庭の子どものゲーム依存得点が高くなる傾向が示された。

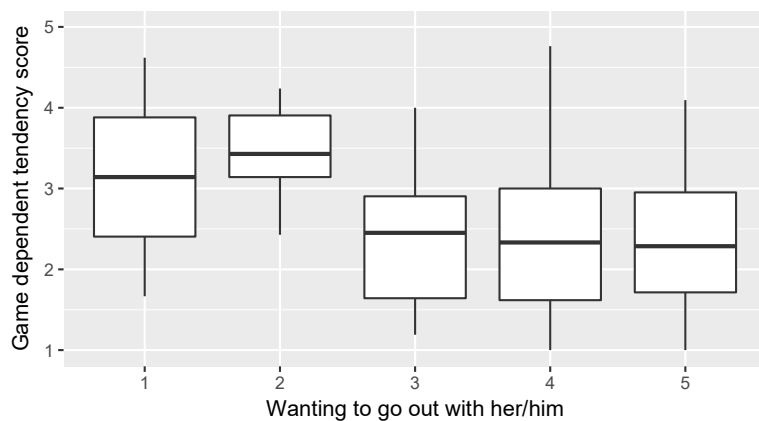


Figure 10 「あなたがお子さんと出かけたいと思うことはどのくらいありますか？」の回答別にみた平均ゲーム依存得点。横軸は1:まったくない, 2:あまりない, 3:どちらでもない, 4:ときどきある, 5:とてもよくある。記号に関しては Figure 3 と同様。

IV. 考察

1. 保護者評定という特性から

本研究は、保護者の視点から見た子どものゲーム依存傾向について、発達の観点から実態を把握するとともに、ゲーム依存に陥らないための社会・家庭生活環境に関する示唆を得る目的で行われた。この際、デジタルゲームに対して家庭ごとに多様な態度があることを念頭に、ゲームのネガティブな側面のみに着目するわけではなく、ゲームへのポジティブな態度もまた許容しながら検討することを目指した。しかし、近年はその偏りが解消されつつあるとされるものの、これまでゲームへの志向性は女性に比べ男性の方が高い事が知られている (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths & Kuss 2019; Zimbardo & Coulombe, 2017)。その意味において、本研究での回答者が女性に偏っていたことは、ゲームへの多様な態度を前提とした考察が限定的になる可能性がある。すなわち、例えば父親からは許容される、あるいは好ましく捉えられているコミュニケーションツールとしてのゲームを、母親が異なった視点から捉え、今回の調査ではその側面が変調された結果になっている可能性がある、とも解釈できる。

子どものゲーム依存傾向に対する保護者の評価が、保護者自身のデジタルゲームに対する態度を踏まえた上でなされるものであることは、ゲームを買い与えたことへの後悔の程度によっても明らかとなる (Figure 7)。ゲームを買い与えたことへの後悔の念が強い保護者ほど、子どものゲーム依存傾向が高いと評価している。この相関関係では、ゲーム依存傾向に関する客観的評価がないため、可能性の域を出ないが、少なからずゲームに対するネガティブな評価が子どもの行動評定にマイナスの影響を与えていると言えるだろう。例えば「ゲーム」を「英語辞書」に置き換えて、「ゲーム時間」を「英語の勉強時間」に置き換えて、同様の調査を行なうことを考えてみればよい。

一般的な依存症において、例えばアルコール依存症などにおいて「飲んでいない」と飲酒を否認するなど、一般的に「嘘をつく」ということが特徴のうちの一つとしてあげられる。一方で「嘘」は認知発達に関連してその生起頻度に発達的变化が生じ、生涯発達のには9歳から17歳あたりの年代でもっとも多くなることが知られている (Debey, Schryver, Logan, Suchotzki & Verschuere, 2015)。例えば、ゲームの時間や先に宿題を終わらせなければならないという約束など、守るべき規範と自身の行動欲求との間にずれが生じていることを理解しつつ、自分にとって都合の悪い事実を隠蔽する、という行動は、ゲームを行う時間をコントロールできなくなったこの年代の子どもに典型的に生じるといえるだろう。しかし一方で、そうした行動がゲームに対して否定的な態度を持つ保護者には、より顕著に認知されるだろうし、そうした両者の関係性が結果に明確に表れたと言えるだろう (Figure 4)。

2. 子どもを取り巻く環境とゲーム依存傾向

ゲーム依存尺度の得点分布から、本研究の対象児童・生徒においては、全員に共通する傾向ではなく、そもそもゲームをほとんどしないという児童生徒が80名程度、回答全体の4割程度にのぼる事が明らかとなった。今後、彼らがスマートフォンを所有する年代になった時、こうした傾向がどのように変化するかを注視する必要があるが、少なくとも小・中学生においては、ゲームとの関わり方に介入することによって、ゲーム依存に陥らせない状況を作り出す事ができるといえるだろう。

その根拠としては、学年別に見た平均ゲーム依存尺度得点の推移 (Figure 2) をあげることができる。対象児童・生徒のほとんどは、進学試験を受験する。つまり、受験勉強に時間を費やした結果、小学6年生と中学3年生における平均依存尺度得点は低下していると解釈できる。つまり、「受験」という目標が存在するときには、ゲームから離れる事ができるという事であり、これはいわゆる疾病としての依存とは異なっている。そうした意味において、この結果は、学校や家庭の環境調整によってゲーム依存傾向を低下させる事ができることを示唆していると言える。

その反面、休日には、全体の1割以上の児童・生徒が3時間以上ゲームをしていることも明らかとなった (Table 5)。そして、3時間以上ゲームをしている子どものゲーム依存尺度得点はゲーム時間の

少ない子どもたちの得点より高いことも明らかとなった。ゲーム時間の長さは依存の高まりと関連している事が示唆され、平日には通学などによって結果的にゲームができなかったとしても、休日の自由時間があり、他にやる事がなければゲームによってその隙間を埋めようとする、といった行動パターンを想定する事ができるだろう。この解釈を裏付けるように、ゲーム以外に興味があるかどうかとゲーム依存尺度得点との関連を検討した結果、ゲーム以外の楽しみがある場合はゲームへの依存が低下する傾向がみられた (Figure 8)。

ゲームによって成績が低下したという認識の強さはゲーム依存傾向の高さと関連しており (Figure 5)、学業成績とゲーム依存傾向の間に、保護者は関連性を見出していると言えるだろう。ただし、本研究での結果は実際の学業成績との関連を検討した結果ではないため、先述したように、保護者がそのように結びつけて認識しているだけである可能性がある。また、学校での成績低下によって勉強意欲が削がれ、残された拠り所としてゲームに縋らざるを得ない子どもたちの姿を反映していると解釈することもできる。

これに関連して、家族との会話機会の減少とゲーム依存の程度の相関も明らかとなった (Figure 4)。こちらもゲームによって会話が阻害された、と解釈できる一方、家庭におけるコミュニケーションのつまづきによって、子どもたちがゲームに活路を見出していると考えられることもできる。学校における不適応とゲーム依存尺度との間に関連が見いだされなかったのも、ゲームによって友人関係に困難が生じるといった、人間関係全般にわたる不適応が生じているわけではないことを間接的に示していると言える (Figure 6)。つまり、学業への抵抗感と家族関係の変化がゲームへと向かう動機づけとなっているのかもしれない。

家庭における親子関係のありようとして、「外食の頻度」と「外出への期待」に関して、ゲーム依存傾向との関連性を検討した。外食の頻度に関しては、親子関係のみならず、各家庭の経済的事情や育児方針、保護者の就労形態などが複雑に関連していることを反映したのか、ゲーム依存得点との間に全く関連が見られなかった (Figure 9)。一方で子どもと外出することへの願望が高い保護者の子どもはゲーム依存得点がやや低い傾向が見られた (Figure 10)。外出してもゲームをしたがる、あるいはゲームのために親子での外出を渋る子どもに対する反応としてこうした傾向が示されたのかもしれないが、また思春期に差し掛かった対象年代ゆえの難しさも考慮に入れる必要があるのかもしれないが、一方で日常生活の多忙などといった保護者側の事情によって子どもがゲームをせざるを得ない状況が生まれていると解釈することもできる。

先述したゲーム依存得点と子どもの趣味の多様性に関する相関 (Figure 8) や休日におけるゲーム時間の長さ (Table 5) などを踏まえると、子どもがゲームに対してのめり込んでしまうのは子どもの意思、あるいは心理的特性によるものだけではなく、子どもがゲームと向き合わざるを得ない状況によっても助長されている、と解釈できるだろう。

V. 結語

本研究では、保護者による子どものゲーム依存傾向に関する評価から、ゲーム依存傾向が子どもの特性とゲームそのものの魅力との関係のみによって形成されるわけではなく、社会環境や家庭環境、さらには発達に関わる親子関係の変化に影響を受ける事が示唆された。

本研究から得られる示唆として、まず、デジタルゲームに対する基本的な態度を、保護者が明確にしておく必要があると言えるだろう。とくに否定的な態度を持っている場合は安易に子どもに買い与えるべきではないのかもしれない。それは親子関係の変化や学業成績の変動といった子どもに訪れる発達上の試練によって、また社会・家庭的環境によって、子どもが一時的にせよ、ゲームを選択せざるを得なくなるような状況に陥ったとき、保護者がゲームをその根源的原因として捉えてしまう可能性がある。しかし、そもそもデジタルゲームを買い与えたのは保護者であり、本質的責任は保護者にあるということを念頭におく必要がある。

また、結果的にデジタルゲームに没頭しているという実態から、ゲーム以外の魅力的な活動を子

もに示すことは、ゲーム依存に陥らないための有力な予防策になるだろう。休日に外出する機会を積極的に設けたり、また家庭内のコミュニケーションを積極的に取ろうとしたりすることも有効な手立てとなるだろう。

本研究の限界としては、対象となった小中学校が入学試験を経て入学する学校であり、一般の公立校に比べ、教育に対する意識の高い家庭が多いといえる。また、児童・生徒も入学試験に耐えうる自律性や自制心を有している。そのため、本研究結果を一般化するには慎重になるべきだろう。一般公立校には同世代であってもよりゲーム依存が重篤であるケースが多い可能性がある。

また、我々の気質的個人差の中で、デジタルゲームに対する特異的な脆弱性が存在する可能性もある。こうしたリスクを持っているかどうかを早期に把握するための知見の積み重ねが必須であろう。

さらに、今回想定した「デジタルゲーム」には、スマートフォンを介した SNS 利用や YOUTUBE に代表される動画視聴は含まれておらず、これらの利用を含めると、状況はだいぶ異なってくる可能性がある。こうした可能性を含めて、スマートフォンの所有率が高くなる高校生、大学生をも視野に縦断的に検討していく必要があるだろう。

謝辞

本研究の調査にあたり、年末年始の多忙な中、研究実施にご尽力いただきました附属小・中学校の先生と回答いただきました保護者の皆様に、心より感謝申し上げます。

引用文献

- Dale, G., Joessel, A., Bavelier, D., & Green, S. (2020). A new look at the cognitive neuroscience of video game play, *Ann. N.Y. Acad. Sci.*, 1459, 1-12. <https://doi.org/10.1111/nyas.14295>
- Debey, E., Schryver, M. D., Logan, G. D., Suchotzki, K., & Verschuere, B. (2015). From junior to senior Pinocchio: A cross-sectional lifespan investigation of deception. *Acta Psychol*, 160, 56-68. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2015.06.007>
- 戎利光・田中麻結・松浦麻衣・安居曜平・山田侑希・宮下裕文 (2014). 児童生徒の視力と各種環境要因及び遺伝因子との関連, 福井大学教育実践研究, 39, 31-42. <http://hdl.handle.net/10098/8870>
- 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例（仮称）素案 (2020) https://www.pref.kagawa.lg.jp/content/etc/web/upfiles/wr2f3g200122132241_f02.pdf (2020年3月)
- Li, R., Polat, U., Makous, W. & Bavelier, D. (2009). Enhancing the contrast sensitivity function through action video game training. *Nat Neurosci* 12, 549–551. <https://doi.org/10.1038/nn.2296>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D. & Kuss, D. J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Front. Psychiatry* 10:454. doi: 10.3389/fpsy.2019.00454
- 松尾由美・堀内由樹子・寺本水羽・田島祥・鄭姝・坂元章. (2018). 保護者評定によるデジタルゲーム依存尺度の作成, 日本心理学会第82回大会論文集, p144. doi: https://doi.org/10.4992/pacjpa.82.0_2PM-016
- Nakamuro, M., Matsuoka, R., & Inui, T. (2013). More Time Spent on Television and Video Games, Less Time Spent Studying? *RIETI Discussion paper series*, 13-E-095, <https://www.rieti.go.jp/jp/publications/dp/13e095.pdf>
- Stinebrickner, T. R. & Stinebrickner, R. (2007). The causal effect of studying on academic performance, *National Bureau of Economic Research working paper*, 13341, <http://www.nber.org/papers/w13341>
- World Health Organization. (2018) Gaming disorder <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> (March, 2020)
- 米嶋美智子・大谷直史. (2014). 小学生の視力低下と規定要因に関する分析, *教育研究論集*, 4, 23-35. <https://repository.lib.tottori-u.ac.jp/4704>
- Zimbardo, P. & Coulombe, N. D. (2017). *男子劣化社会* (高月園子, 訳). 東京: 晶文社. (Zimbardo, P. & Coulombe, N. D (2015). *Man disconnected: How technology has sabotaged what it means to be male.*)