

大学生が認識するテレビゲームの功罪について

竹 端 佑 介*¹ 後 和 美 朝*²

The Pros and Cons of Video Games as Recognized by University Students

Yusuke Takehata*¹ Yoshiaki Gowa*²

Abstract

In recent years, the harmful effects of video games accompanied by virtual reality in addition to violent imagery has been pointed out. This study uses the KJ method to undertake a qualitative study of how children are affected by video games that include violent imagery, focusing on university and college students as subjects who have many opportunities to interact with video games.

As a result, it was found that opportunities exist for children to engage with video games including violent imagery at an early age, and the possibility was suggested that this may have a negative effect over the long term. On the other hand, games including violent imagery also represent a means of interacting with others, and it is important to provide instruction on how to interact with video games including violent imagery at an early stage.

Key words

violent imagery, video game, virtual worlds

1. 問題と目的

近年、少年犯罪は殺人等の凶悪化する傾向にあり、その背景要因についてはしばしば新聞やテレビ等の各種メディアで取り上げられ、その要因の一つに暴力シーンの視聴と攻撃性との関連性が指摘されている¹⁾。暴力映像とは「他人を傷つけ、危害を加える、強制、辱めるといった行動をテレビ、ゲーム、アニメ、映像などで行われる行為」²⁾であり、暴力映像そのもの自体に残忍性や衝撃性があると言われている³⁾。また、このような暴力映像を視聴することの影響として、例えば子どもに暴力的表現を含むビデオやアニメを視聴させた場合、子どもの中には暴力的な行動をとることが実験的に検証され⁴⁾、残酷で衝

*1 たけはた ゆうすけ：大阪国際大学人間科学部准教授 (2018.9.3受理)

*2 ごわ よしあき：大阪国際大学人間科学部教授

撃的な映像ほど暴力性が高くなることも指摘されている⁵⁾。

このような暴力映像に加えて仮想現実を伴うテレビゲームについてもその弊害が大きく⁶⁾、暴力的なテレビゲームによる人間の暴力性への影響が指摘されている^{7)、8)、9)}。最近の映像技術の進歩により、テレビゲームであっても鮮明な映像が映し出されるようになり、その内容自体も現実的なものとして感じられるようになってきた。特に、暴力的なテレビゲームでは現実場面においても転移されやすく、暴力的なテレビゲームに没頭していた少年が凶悪な犯罪を起こしたことから、暴力的なテレビゲームの「悪影響論」まで指摘されている⁷⁾。また、最近では、子ども達同士の集団遊びが減り、ひとりでテレビゲームに没頭する子どもも少なくない¹⁰⁾。このような一人遊びも対人コミュニケーション能力の低下を招き、結果的に暴力化、凶悪化として表出され、さらに少年犯罪でも凶悪化につながっているとものと考えられる。

そこで、本研究では、比較的テレビゲームに接する機会が多いと思われる大学生および専門学校を学生の学生を対象にテレビゲームに関するアンケート調査を実施し、テレビゲームによる暴力性や非現実感の認識について質的検討を行った。

2. 方法

1) 対象者

大学生および専門学校を学生の学生の1年生を対象に協力の得られた61名（男性40名、女性21名）を対象とした。全体平均年齢は 19.3 ± 1.1 歳（男性： 19.31 ± 1.2 歳 女性： 19.33 ± 1.0 歳）であった。同意が得られた対象者全員に対してその場でアンケート内容に回答を求め、アンケート協力者全員からアンケートを回収した（回収率100%）。

2) 調査期間

調査は2014年7月～9月（8月の夏季休暇期間は除く）に行った。

3) 調査方法

調査は無記名記述式によるアンケート用紙を用いて行った。アンケート内容は、今泉・宮崎¹⁰⁾ や清水・相村⁶⁾、戸部他¹²⁾ を参考に独自に作成したものを使用した（表1）。アンケートは一斉に学生に配布し、ゲームを「する」、「しない」に関わらず全員に回答を求めた。さらに、ゲームソフト名や自由記述式に対しては複数回答で求めた。

なお、日本のテレビゲームは特定非営利活動法人コンピューターエンターテイメントレーティング機構（Computer Entertainment Rating Board; CERO）ではテレビの格付けを行っている¹³⁾。本研究では、暴力シーンが含まれるゲーム（以下、暴力ゲームと略す）を行ったことがあるかどうかの判断として、暴力性の高いテレビゲームソフトに記載されているマーク（「このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれている」：表1参照）を提示した。

4) 分析方法

本研究で得られた記述式の回答内容に関しては、KJ法^{14)、15)} および弦間他¹⁶⁾ を参考に、回答を4段階（ラベル作り→グループの編成→カテゴリー化→カテゴリー編成）で分類を行った。

大学生が認識するテレビゲームの功罪について

表1. アンケート内容

1	あなたは携帯アプリ以外にゲームをしますか。	(はい ・ いいえ)
2	ゲームの表紙に図のような、またはこれに似たマークがついたゲームをやったことがありますか。	(はい ・ いいえ ・ わからない)
3	「はい」と答えた方は、そのゲームのタイトルを教えてください。(複数回答可)	()
以下の質問は上記の図のゲームソフトに対する質問です。「3」に記入したゲームソフトを頭に入れてながらお答え下さい。		
4	あなたはいつ頃からゲームをしていますか。またはいつ頃からいつ頃までしていましたか。	(している ; ~今現在) (していた ; ~ まで)
5	あなたは一日にどのくらいゲームをしますか。	()
6	あなたはゲームをする時に一人でしますか。(複数回答可)	1) はい 2) いいえ 「いいえ」に○を付けた方は何人で行っていますか? ()
7	あなたはゲームをやっている、現実世界でゲームと同じような体験をしたことはありますか。	(はい ・ いいえ)
8	実際にどのような体験をしましたか。なるべく詳しく書いて下さい。(複数回答可)	()
9	ゲームをすることによって、あなた自身何か変化はありましたか。(複数回答可)	()
10	ゲームをした後に、あなたはどのような気分になりますか。	1) 楽しくなる 2) 悲しくなる 3) イライラする 4) その他 ()
11	あなたはなぜゲームをするのですか。詳しく書いてください。(複数回答可)	()
12	ゲームの世界と比べて現実の世界の中で物足りないと思ったことはありますか。	(はい ・ いいえ)
13	「はい」と答えた方は、どのようなことが物足りないですか。「いいえ」と答えた方はその理由を書いてください。(複数回答可)	()
14	あなたはゲームが人に与える影響はあると思いますか。またその理由もお書きください。(複数回答可)	()
15	あなたにとってゲームとは何ですか。必ずお答えください。(複数回答可)	()

注) 設問3, 6, 8, 9, 11, 13, 14, 15は複数回答可能

なお、KJ法を行うにあたっては、KJ法を行う者のbiasを排除するためにKJ法の作業方法を習得している2名が行い、異なる判定になった場合は合意の上で判定した。また、KJ法の妥当性を高めるために、最終的に得られたカテゴリーに対してKJ法の作業方法を習得している第三者（1名）による評価を得た。

5) 統計処理

KJ法を除く2件法等の回答に対してはカイ二乗検定を用いて、IBM統計解析ソフトウェアSPSS Ver.14.0 for windowsで処理を行った。

6) 倫理的配慮

倫理的配慮として、「回答に対しては強制でなく、調査の協力は任意のものであること」、「回答への協力は成績評価には無関係であること」などの内容をフェイスシートに記載するとともに、アンケート実施前に調査者がアンケート協力者に口頭で十分な説明を行った。なお、本研究の公表にあたっては大阪国際大学倫理委員会にて承認を得た（承認番号16-14）。

3. 結果

1) 暴力映像を含むゲームの実施状況

対象者のゲームの実施状況は、男性30名、女性10名の計40名で、女性に比べて男性でゲームを行う者が有意に多かった ($\chi^2=4.57, df=1, p<.05$)。そのうち、暴力ゲームを行っているまたは行ったと回答した者は31名 (77.5%) であった。31名が行っているまたは行った暴力ゲームの内訳は表2に示した通りで、“バイオハザード®” や “グランドセフトオート®” のように殺人が含まれるゲームを行う者が最も多かった。

表2. 暴力シーンが含まれるゲーム実施者のゲームソフトの内訳

	(n=30)
バイオハザード®	18
グランドセフトオート®	16
モンスターハンター®	8
コール オブ デューティ®	7
龍が如く®	4
デビルメイクライ®	3
バトルフィールド®	2
デッドアイランド®	2
鬼武者®	2
その他 (SHINOBI®等)	16

注1：重複回答 (人)
注2：®=商標登録記号

2) 暴力映像を含むゲーム開始時期と1日当たりのプレイ時間

日常的にゲームを行っている者の暴力ゲームの開始時期とプレイ時間について図1および図2に示した。暴力ゲームの開始時期は小学校低学年が17名(54.8%)と最も多くみられた。また、プレイ時間は「2~3時間」が13名(41.9%)と最も多く、次に「30分~1時間」の10名(32.3%)であり、半日あるいは丸1日中ゲームをするといった者もいた。

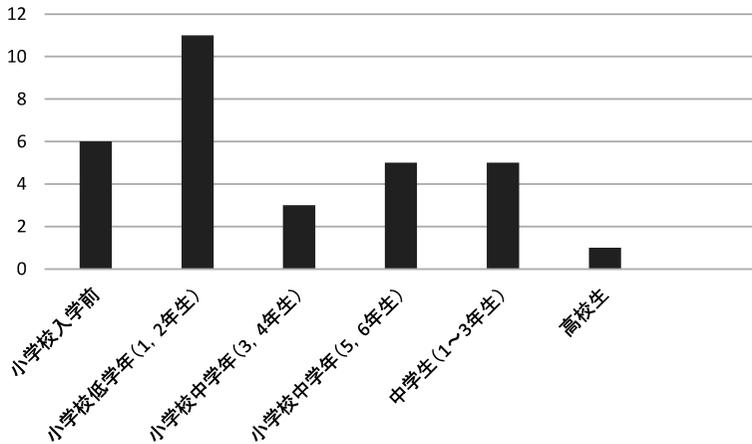


図1. 日常的にゲームを行っている者の暴力映像を含むゲームを開始した時期

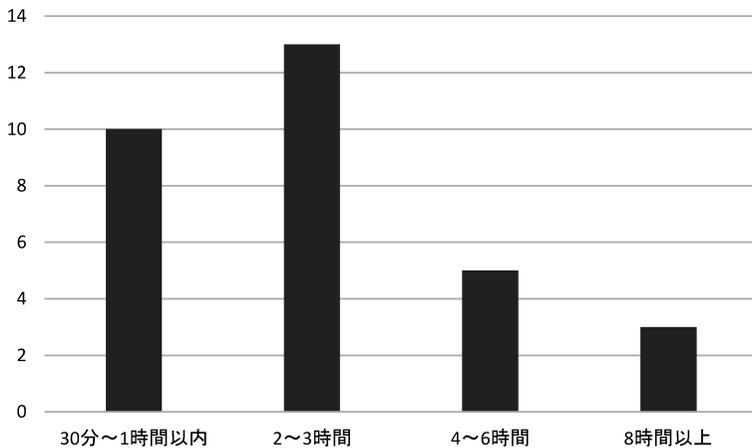


図2. 暴力映像を含むゲームを日常的に行っている者の1日のゲームプレイ時間

3) 暴力ゲームのプレイ後の気分について

日常的にゲームを行っている者が暴力ゲームのプレイ後の気分について尋ねたところ、「楽しくなる」が29名(72.5%)と最も多く、次いで「疲れる」・「眠くなる」・「満足感」などの8名(20%)であった。

4) 暴力ゲームを行う理由について

日常的にゲームを行う40名のうち、暴力ゲームを行う理由を自由記述式で回答（重複回答有）を求めたところ、58件の回答が得られ、その回答をKJ法により7カテゴリーに分類することができた（表3）。「ハマる」、「楽しい」等の“気分性”の項目が20件（34.5%）と最も多く、次いで「時間つぶし」といった“暇つぶし”が12件（20.7%）と多かった。また、「現実がつまらない」といった“現実逃避”や「現実世界ではできないことが出来るから」といった“非現実体験”の項目も7件（12.7%）みられた。

表3. 暴力映像を含むゲームを行う理由

項目	回答例	件数
気分性	ハマる、楽しい、自己満足	20
暇つぶし	時間つぶし	12
ストレス発散	ストレス発散	7
魅力性	ゲームの内容や、その魅力について知るため	7
現実逃避	現実逃避、現実がつまらない	5
非現実体験	現実世界ではできないことが出来るから	4
コミュニケーション手段	友達とのコミュニケーション	3
注：複数回答有		計 58

5) 現実と暴力ゲームの世界との区別性について

次に、日常的にゲームを行う40名のうち、暴力ゲーム内の事柄を行った経験がある者は0名であった。また、日常生活においてゲーム同様の状況が得られず物足りなさを感じているかについて尋ねたところ、33名（82.5%）は「物足りなさを感じてはいない」と回答したが、7名（17.5%）は「日常生活に物足りなさ」を感じており、その理由として「スリル感がない」、「ファンタジー感がない」、「平和すぎること」などゲーム独自の世界に浸りたいといった“現実離れ”を好んだ回答が得られた。

さらに、暴力ゲームを行うことで自身に何かしらの変化や影響があったかどうかを自由記述式で回答（複数回答有）を求めたところ、48件の回答が得られ、KJ法により9カテゴリーに分類することができた（表4）。最も多い回答は“特になし”の15件（37.5%）で、「同じゲームをしている人と仲良くなれた」、「友達が増えた」など“他者との関わり”の項目、「判断力が高まる」、「思考力が身につく」など“思考力向上”の項目、「成績が下がった」といった“学力低下”の項目がいずれも7件（21.2%）であった。

大学生が認識するテレビゲームの功罪について

表4. 暴力映像を含むゲームを行うことでの自身への影響について

			(n=40)
項目	回答例		件数
他者との関わり	同じゲームをしている人と仲良くなれた		7
思考力向上	判断力が高まる		7
学力低下	成績が下がった		7
高揚感	楽しい気持ちになる		4
睡眠不足	夜寝るのが遅くなった		2
現実に対する不満	現実が楽しくないと感じる人が多い		2
引きこもり	家にいる事が多くなった		2
非社会性	バイトを後回しにする癖がついた		2
回答なし	特になし		15
注：複数回答有			計 48

6) 暴力ゲームが人に与える影響について

調査対象者全員に対して、ゲームが人に与える影響はあるかについて尋ねたところ、50名(83.3%)から「ゲームは人への影響がある」と回答し、その理由を自由記述式で回答(複数回答有)を求めたところ、63件の回答が得られ、KJ法により5カテゴリーに分類することができた(表5)。最も多かったのが「ゲームと現実が混ざる」や「主人公になった気持ちで殺す」といった“混同性”の項目で25件(39.7%)であった。次いで、「人を避ける」、「コミュニケーションツール」といった“対人関係性”の項目が16件(25.4%)であった。また、「感覚麻痺」や「視力低下」の“身体性”の11件(17.5%)や「ストレス発散」等の“気分性”の項目も4件(6.3%)みられた。

表5. 暴力映像を含むゲームが人に与える影響について

			(n=60)
項目	回答例		件数
混同性	ゲームと現実が混ざる、主人公になった気持ちで殺す、依存症		25
対人関係性	人を避ける、コミュニケーションツール		16
身体性	感覚麻痺、視力低下		11
学力性	勉強に支障が出る、思考力向上		7
気分性	楽しい気持ち、ストレス発散		4
注：複数回答有			計 63

7) ゲームとは何か

また、対象者全員に対して、ゲームとは何であるかを自由記述式で回答（複数回答有）を求めたところ、70件の回答が得られ、KJ法により5つのカテゴリーに分類することができた（表6）。最も多かったのは、「暇つぶし」、「コミュニケーションツール」、「息抜き」など“方略性”の項目で30件（42.9%）あった。次いで、「趣味」、「物語を楽しむ」、「新感覚を味わう」など“娯楽性”の項目で25件（35.7%）あった。少数ではあったが「非現実を容易に体験できる」などの“非現実性”もあった。

表6. あなたにとってのゲームとは何であるか

項目	回答例	件数
方略性	暇つぶし、友達との関わり楽しく過ごせるもの、コミュニケーションツール、息抜き	30
娯楽性	趣味、物語を楽しむ、新感覚を味わう	25
現実性	本や映画で見るようなもの、あってもなくてもいい	8
現実逃避	非現実を容易に体験できる、現実では見ることのできない世界を見れるもの	4
人生観	かけがえのないもの、人生	3
注：複数回答有		計 70

4. 考察

1) 大学生と専門学校生の暴力映像を含むテレビゲームの実施状況

テレビゲームを行う者は61名中40名（65.6%）と比較的多く、そのうちの31名（77.5%）がR指定の暴力映像を含むゲームを行っていた。主なゲームは“バイオハザード®”や“グランドセフトオート®”などであり、その内容は「銃器、鋭利な武器」を使用してゾンビや人間を殺す、罪を犯すといった特徴があり、このようなゲームは特に男性が好んで行う傾向にあった。また、対象者は大学1年生が中心であり、現時点ではR指定となる暴力映像を含むゲームを行える年齢であるが、開始年齢は入学前（3歳～6歳）と小学校低学年から多くみられ、年齢制限の指定があっても低年齢で比較的容易に暴力映像を含むゲームに接する機会が得られてしまっていた。

暴力映像を含むゲームのプレイ時間は1時間～2時間が最も多かったものの、このようなゲームを低年齢時期から行っていた者がいること、さらに、テレビゲーム内の仮想現実と実際の生活との「混同性」による個人の認知や感情への影響性を含めて考えると、暴力映像を含むテレビゲームの取り扱いについては周りの大人たちの適切な対応が望まれるところである。

2) 暴力映像を含むテレビゲームの影響

暴力映像を含むテレビゲームの影響として、後の気分として、「イライラする」といった精神的側面への影響だけでなく、“睡眠不足”といった身体的影響、“現実逃避”や“非

現実体験”のような非社会的影響などが考えられる。とくに、暴力映像を含むテレビゲームには戦闘や格闘などの攻撃的な要素が多く含まれ、ゲームをクリアするためには高度なテクニックを要する。そのため、ゲームに費やす時間も長くなり、結果的に“引きこもり”や“学力低下”といった状態に陥るものと思われる。

また、暴力映像を含むゲーム内の事柄を行った実際の日常生活上において経験したことがある者はみられなかった。しかし、「ゲームと現実が混ざる」、「主人公になった気持ちで殺す」といったようなテレビゲームの世界と混同してしまうといった回答もみられた。すなわち、テレビゲームという仮想現実の中にいる者がそのゲームの中でのみ暴力性が解放され、さらにゲームを継続的に行うことによって現実とゲーム内の仮想現実との区別が難しくなり、ゲームをリセットすると生き返るというゲームならではの特徴と現実が混同され、ゲーム感覚で人を危めてしまう恐れがあることが推察される。また、暴力性の高い映像ほど、攻撃的な思考や不快感情思考を活性化しやすくなることや⁸⁾、ゲームの暴力シーンに接触することによって攻撃性が増すことという指摘もあり⁶⁾、さらに昨今の、いわゆる“キレル”といった情動なども加わって実際に残忍な事件を起こしてしまうのではないかと考えられる。小中高生だけでなく大学生でも感情抑制が取れずに“キレル”衝動性と関連があることが言われており¹⁷⁾、この背景に暴力性の高いゲームとの関わりがある可能性があるかもしれない。

ところで、最近ではゲーム機によるオフラインゲームではなく、オンラインゲームというインターネット環境を使ったゲームが流行り、家に居ながらも友人と交流できたり、ゲームの中で話ができる環境になってきている。本研究結果でも暴力映像を含むテレビゲームをすることで、友達などの他者とのコミュニケーションの手段となるといった回答もみられており、暴力映像を含むテレビゲームであっても他のゲームと同様に交流手段の一つになり、コミュニケーションツールとして定着しているものと考えられる。

5. まとめ

本研究では暴力映像を含むテレビゲームが子どもにどのような影響を与えるかについてKJ法を用いて質的検討を行った結果、低年齢でも、このようなゲームを行う機会があり、長期的に負の影響を与える可能性が示唆された。しかし、暴力映像を含まれていても他のゲームと同様に交流手段の一つになり、コミュニケーションツールとして定着していることから、暴力映像を含むテレビゲームとの接し方を指導する必要があると考えられる。

付記

本研究は大阪国際大学人間科学部人間健康科学科 平成26年度卒業論文における新林賢人氏の卒業発表論文を加筆修正したものである。また、本研究の一部は、第62回近畿学校保健学会にて発表を行った。

引用文献

- 1) Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

国際研究論叢

- 2) 佐々木輝美 (1996). メディアと暴力 勁草書房.
- 3) 吉田富二雄・湯川進太郎 (1996). 暴力映像が視聴者の感情・認知・生理反に及ぼす影響 (1) — 映像の分類: 暴力性と娯楽性の観点から — 日本社会心理学会第37回大会論文集, 368-369.
- 4) 大淵憲一 (2002). 暴力映像に影響を受ける子どもたち プシコ, 25, 10-15.
- 5) 湯川進太郎・吉田富二雄 (1997). 暴力映像が視聴者に及ぼす影響 — 実験研究の検討 — 筑波大学心理学研究, 19, 175-185.
- 6) 清水圭介・梶村憲之 (2000). テレビゲームが子供たちに与える心理的影響 教育実践学研究, 6, 101-111.
- 7) 坂元 章 (2003). 「テレビゲームと暴力」問題の過去, 現在, 未来—社会心理学における研究の動向— 日本シミュレーション&ゲーミング学会, 13, 56-67.
- 8) 坂元 章 (1999). テレビゲームは暴力性を高めるか 児童心理, 53(2), 105-112.
- 9) Sakamoto, A (2003). Video game use and children's psychological development: Japanese situations
I. Sigel, D.W. Shwalb, J. Nakazawa, & B.J. Shwalb, *Advances in applied developmental psychology. Child development in cultural context: Applied research on Japanese children*. Westport, CT: Ablex/Greenwood Publishing.
- 10) 今泉知子・宮崎圭子 (2009). ひとり遊びにおける子どもへのポジティブな影響 — テレビゲームをタイプ別に見て — 跡見学園女子大学文学部紀要, 42, 75-91.
- 11) 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 慶応義塾大学大学院社会学研究科紀要, 53, 55-67.
- 12) 戸部秀之・堀田美枝子・竹内一夫 (2010). 児童生徒のインターネット, テレビ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(2), 181-199.
- 13) 坂本美和・佐々木輝美 (2008). テレビゲームの暴力表現に関する格付けの基準 教育メディア研究, 15(1), 59-78.
- 14) 川喜田二郎 (1986). 発想法 創造性開発のために 中央公論社.
- 15) 川喜田二郎 (1986). KJ法 — 渾沌をして語らしめる — 中央公論社.
- 16) 弦間 亮・サトウタツヤ・水月昭道 (2008). 学生相談室への来談・非来談の葛藤—KJ法による大学生の語りの検討 立命館人間科学研究, 17, 47-59.
- 17) 竹端佑介 (2015). 大学生における過剰適応と怒り感情, 及びキレ衝動との関係について 学校メンタルヘルス, 18, 123-131.