

第35回 SGRAフォーラム

テレビゲームが 子どもの成長に与える 影響を考える

■ フォーラムの趣旨

SGRA「ITと教育」研究チームが担当するフォーラム。学校で携帯電話を禁止すべきかどうかが新聞等で大きな問題になっていますが、本フォーラムでは、IT（情報通信技術）の発展が子どもの成長にどのような影響を与えているのか、私たちはそれにどう対応したらいいのかを考えます。まずは、電子メディアの遊び（テレビゲーム）が広まる社会状況とは何か、どうとらえるべきなのか、捉え方にどういったあり方があるのか、テレビゲームやケータイの規制の議論をどう考えるのか等の問題を概観した上で、最近日本で実施した医学および心理学における調査を紹介し、テレビゲームが子どもの成長に与える影響を多角的に検討し、対応策を考えます。

SGRA とは

SGRAは、世界各国から渡日し長い留学生活を経て日本の大学院から博士号を取得した知日派外国人研究者が中心となって、個人や組織がグローバル化にたちむかうための方針や戦略をたてる時に役立つような研究、問題解決の提言を行い、その成果をフォーラム、レポート、ホームページ等の方法で、広く社会に発信しています。研究テーマごとに、多分野多国籍の研究者が研究チームを編成し、広汎な知恵とネットワークを結集して、多面的なデータから分析・考察して研究を行います。SGRAは、ある一定の専門家ではなく、広く社会全般を対象に、幅広い研究領域を包括した国際的かつ学際的な活動を狙いとしています。良き地球市民の実現に貢献することがSGRAの基本的な目標です。詳細はホームページ（www.aisf.or.jp/sgra/）をご覧ください。

SGRA かわらばん無料購読のお誘い

SGRA フォーラム等のお知らせと、世界各地からのSGRA会員のエッセイを、毎週水曜日に電子メールで配信しています。SGRA かわらばんは、どなたにも無料で購読いただけます。購読ご希望の方は、ホームページから自動登録していただけます。

<http://www.aisf.or.jp/sgra/>

テレビゲームが 子どもの成長に与える 影響を考える

総合司会	ナポレオン 日産自動車総合研究所研究員、SGRA 研究員
日時	2009年6月7日(日) 14:30～17:30 その後懇親会
会場	東京国際フォーラム ガラス棟G402会議室
主催	関口グローバル研究会(SGRA:セグラ)
共催	(財)渥美国際交流奨学財団

14:30-14:40 開会挨拶 今西淳子 SGRA 代表

14:40-15:10 **【発表1】**
現代社会はテレビゲームをどう受容してきたか
ー「テレビゲームの影響」を多面的に捉えるためにー 5

大多和 直樹 (おおたわ・なおき) 東京大学大学総合教育研究センター・助教

われわれの社会は、電子メディアの効力に期待する一方で、「悪影響があるのではないか」という仮説を強く持ちつつ電子メディアを受容してきた。それゆえ、「テレビゲームの影響」の議論は論争的で、論者の立場によってゲーム悪玉論、あるいは善玉論といった形をとりやすい。そうした言説状況の中、われわれに必要なものとは、なるべくニュートラルにテレビゲームを捉える目ではないか。

発表では、まず①学校社会化と消費社会化が同時に進展する社会状況の中で、どのようにテレビゲーム等の子ども/若者が接する電子メディアが受容され、語られてきたかを比較的長い歴史的スパンで概観する。また、②インタビュー調査をもとに、とくに<普通の>子ども/若者が、「ひま」という<細切れの時間>の中でテレビゲームを利用していることをみていく。これらの作業を通じてテレビゲームの影響を多面的に捉える一つの視座を得る。

15:10-15:30

【発表2】

テレビゲームと子供の健康

16

佐々木 敏（ささき・さとし） 東京大学大学院医学系研究科教授

食事中のテレビ視聴時間と大学生の肥満、テレビまたはテレビゲームに費やす時間と小中学生の肥満、との関連についての調査データを解析している。本発表では、まずこのテーマに関する世界の研究成果を報告し、その後、現在解析中の調査について、ユ・テイ・ルイン研究員より中間報告を行う。

15:30-15:50

【発表3】

テレビゲームが子どもの心理に与える影響

28

渋谷 明子（しぶや・あきこ） 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

テレビゲームが子どもたちに与える影響について、これまで行われてきた調査や実験を元に、子どもたちに与えるネガティブな影響、ポジティブな影響について、その研究の概要を紹介する。ネガティブな影響については、ゲームの暴力シーンと攻撃性についての研究、ゲーム遊びと社会性、ゲーム依存に関する研究などが行われている。ポジティブな影響については、空間処理能力、視覚的注意、帰納的問題解決能力、学習への意欲などについての研究がある。ゲームの与える影響の正と負の面を理解し、ゲームと上手に付き合っていく力を子どもたちが身につけていくことが求められている。

15:50-16:00

休憩

16:00-17:30

パネルディスカッション

36

進行 江 蘇蘇 東芝セミコンダクター社勤務、SGRA 研究員

パネリスト：上記講演者

17:30

閉会挨拶 嶋津忠廣 SGRA 運営委員長

講師略歴 49

あとながき 江 蘇蘇 50

発表

1



現代社会はテレビゲームを どう受容してきたか

『テレビゲームの影響』を多面的に捉えるために

講師 大多和 直樹（東京大学大学総合教育研究センター・助教）

はじめに

このように非常に刺激的なフォーラムで発表する機会をいただきましてありがとうございます。私はテレビゲームを受容する社会の側の動きに焦点をあてて、テレビゲームの影響を考えてみたいと思います。といいますのも、今、テレビゲームの影響、特に悪影響が語られ過ぎるような状況があるのではないかと思います。この状況からです。子どもの方から見ると、面白いゲームがどんどんできて、そこには産業がかかわってゲームをやるようにやるように仕向けられている一方で、親や先生には「ゲームは悪い影響があるのだ」と言われています。こういう状況の中で、子どもたちはゲームをやっているのです。

このような社会状況の下で、テレビゲームをどう受け入れるべきなのか、子どもにゲームをやらせるということをどう考えていけばいいのかということ自体、非常に複雑な問題を含んでいるのではないのでしょうか。それだけ議論が錯綜していると考えています

そもそも、社会は新しいメディアをどう受け入れてきたのでしょうか。今日は、そのことを考えるためにテレビゲームの前のテレビがどう社会に受け入れられてきたかを見ていきたいと思います。テレビゲームの影響を考えるためにはそこから始めることが必要だと思います。

新しいメディアにはどうも二つの側面があるようです。社会生活が豊かで便利なものになるという期待がある一方で、常に、特に子どもに悪影響があるのではないかという形で危惧されます。本当にどう悪影響があるかということが分かる前から、悪影響があるという仮定を持ってしまっているのではないかと思います。社会

学者のウォルフガング・シベルブシュが新しいテクノロジーとしての鉄道が社会にどのように受け入れられ、社会をどのように変革させるのかについての議論をしています。それをみると鉄道の登場の時点ですでにテレビと同型の危惧があることがみえてきます。

鉄道が出てきたばかりのとき、鉄道のために旅がどれだけつまらなく貧しいものになってしまったかという議論がなされました。馬車と比較して、旅人から前景（前に行く景色）を奪ってしまったのが鉄道なのだと。今でこそ鉄道の旅は飛行機と比べてゆっくりした旅だと思われそうですが、当時は馬車と比較していますから、近くのものが見えなくなってしまうのだというのです。あるいは、当時の鉄道の振動は今と比べてどうなのか分かりませんが、振動病が深刻な影響を与えるのではないかということも議論されました。現代人は全く違うリアリティーを持っていることが分かります。

このように、メディアを考える上では、常に「悪影響の仮定」というものがあります。一方に、この新しいメディアが大好きな人もいて、二つが対立する構図の中でいろいろなものが捉えられます。もちろん実証研究をしている研究者は、非常にクールな目でメディアを捉えて影響を語っています。しかし、社会の中ではこうした二つの極に裂かれながら影響の議論が流通してしまうという形があるので、社会の側から見ていくことも必要ではないかと考えています。

本発表は、まず「テレビゲームはどう受容されたのか」を戦後の電気・電子メディア変容の歴史的な展開を説明し、その後、極端な事例を避け、普通の子どものどうテレビゲームを受け入れているのかということ、私もかかわった調査に基づいて報告いたします。

テレビゲームはどう語られ受容されてきたか

まず、一つの典型的なテレビゲームの語りをご紹介します。そもそも、テレビやテレビゲームは、なぜか分からないのですが納得してしまうような「バーチャル」というマジックワードで語られます。テレビゲームは「バーチャル」なもので、これに接していると子どもの現実と仮想世界の境界線がおかしくなってしまう、子どもの現実感覚がおかしくなってしまうという議論です。特に深刻な少年犯罪が起こると、それが言われます。酒鬼薔薇事件のときも、朝日新聞に「テレビアニメや漫画の影響を感じさせ、現実と仮想現実の境を見失ってしまった少年が、遊びの中で口にしようとした言葉がつづられていた」という記事が出ました。

これは、そうしたメディアの反対派だけではありません。宮崎駿さんは、私が説明するまでもなく、日本のアニメ界を支えてきて、今でも第一人者として活躍されている方ですが、彼も同じような形で「バーチャル」ということを語っています（図1）。「子どもたちの遊びが、直接体験でなくテレビやビデオ、ゲームなどの疑似体験の世界に侵されてきているということでしょう。子どもの世界がバーチャルなものに侵略されていることこそ、日本民族が遭遇している一大事ではないかと、僕は危惧しています」「うちの子は『となりのトトロ』が大好きで

[illegible]

图 1

いつも見せていますと言う人がよくいますが、とんでもない。『トトロ』を見せるのは年に1回でいいんです」と言っています。宮崎さんは、自分のやってきたことを批判的に捉えるという人柄ではあるのですが、自ら「バーチャル」の作り手でありながら、同じような語り口で「バーチャル」の侵略を危ぶんでいるといった状況があります。これはどう作られてきたのでしょうか、その点を詳しく見ていきます。

「バーチャル」はどのように語られ始めたのでしょうか。テレビを題材にして、少しさかのぼって考えてみましょう。これは、映像メディア世界をどういうふう
に私たちが捉えているか、それがどう変わってきたかということと関係がありま
す。教育雑誌等から、戦後の子どもとテレビ、あるいはテレビゲームについての
教育的な議論の変遷を追ってみました。やはり教育の方からは悪影響を危惧する
ものが圧倒的に多く見られました。そのときの視点は比較的単純で、テレビゲー
ム、あるいはテレビが何と比較されて語られているのかということに注目しなが
ら見ていきたいと思います。

はじめに、1950年から60年代ぐらいまで。このころ、テレビは活字と比較さ
れる形で悪影響が語られています。「長時間視聴児は増加傾向にある。その影響
は、子どもの生活・思想に変化を生み出しているが、特に言葉をイメージ化する
こと、論理的思考力や創造力が弱くなっている」、あるいは本と比較して「テレ
ビの普及により、本を読まぬ子どもが多くなってきたといわれているので、よく
本を読む子、全く読まない子どもについて調査を試みたが、その結果は、本を読
まない子の方がやはりテレビをよく見ており、国語の力も劣っている」という形

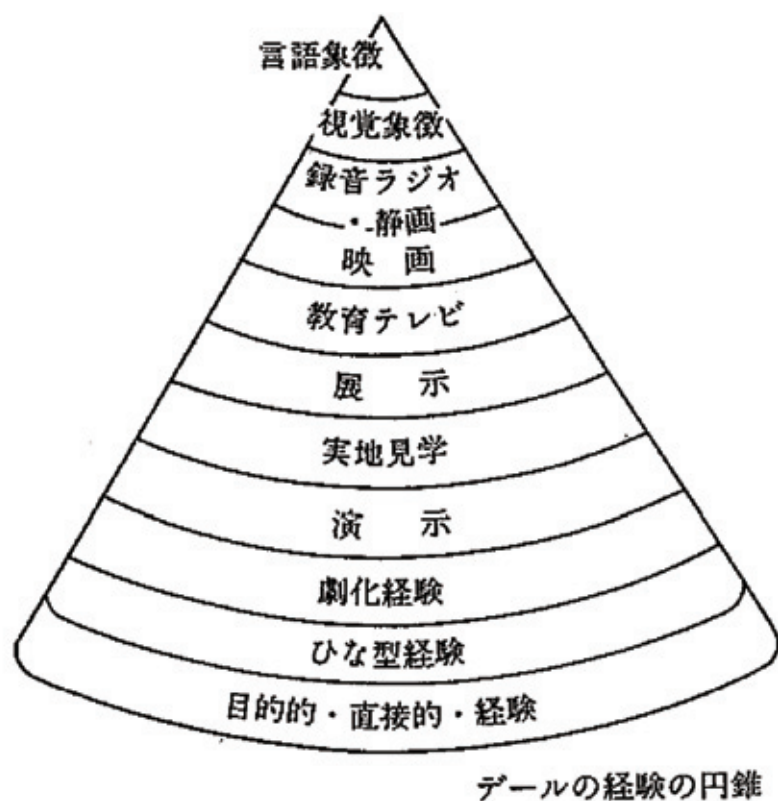


図1 半抽象的なものとしてのメディア

原典 Dale, E, 1946, *Audio-visual Methods in Teaching*.
野津良夫「視聴覚教育の新しい展開」1995より

図2

で、言語や思考能力といった能力を損なうと語られています。

活字は読んで自分でイメージ化するけれども、テレビではそれを直接、受け身的に受けてしまうから、ということなのです。このときは、言語とメディアという形で、活字との比較の中でテレビが語られているといえます。

補足として当時の視聴覚教育の理論をご紹介しますと、図2のメディア観がありました。円錐の一番上に言語象徴という言葉の世界があって、一番下に現実があります、この間にメディアが位置付いているというものです。これは視聴覚教育の第一人者であるデールの「経験の円錐」というもので、間に位置するメディアは半抽象的な経験とされます。視聴覚教育の理論では、言語象徴と現実世界の仲をうまく取り持つものがメディアなのだと位置づけられてきました。しかし、テレビによる情報は、言語象徴よりもイメージ化することが弱いと語られているということが分かります。

次に、1970年代から80年代ぐらいの議論です。この時代はもう、メディアが比較されるのは頭の中の世界ではなく、むしろ人間と比較されて語られます。先ほどまでは学習の領域だったのですが、高度成長期に入ると、子どもの遊びの世界がかなり変わってきます。恐らくこうしたところから、次のような議論がされてきました。

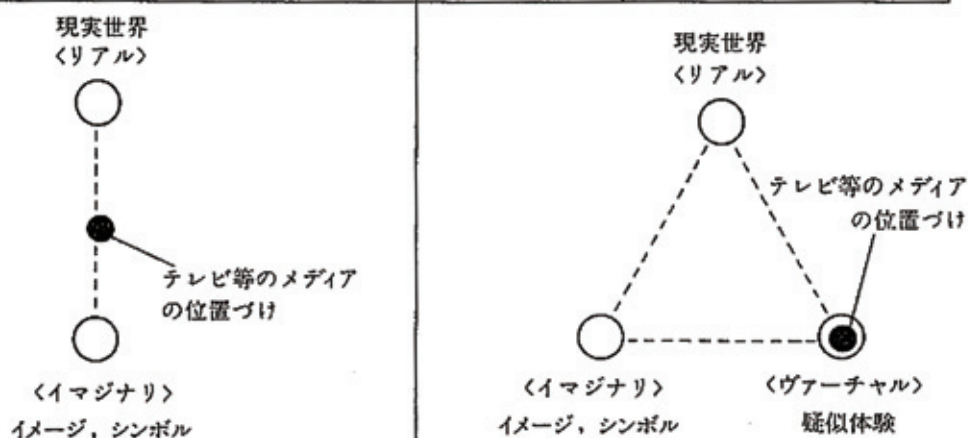
「テレビ視聴が平均3時間ということであります。これは遊びの内容に影響を与え、戸外遊びの時間を減少させています」「現在の文化状況は、ヒトーヒト関係からヒトーモノ関係へと移行しており、子どもたちは自分でものをつくることもなかま関係をつくることもできなくなってしまう」。人と遊ぶ代わりにメディアと遊んでいる、テレビと遊んでいるというような感覚です。

もう一つの典型的な言説は、情報過多というものです。「情報過多の結果をもたらし、人々は自己の思考力、体験を保持することが困難になり、情報の中に絶えず判断を迫られる結果となっている。そこには、自主性、積極性の欠如、消極的、受動的な行動を余儀なくされる」。つまり、直接体験ではなく、情報による間接体験の世界の方が多くなってしまったと言われています。人と遊ぶ代わりにテレビと付き合っていて、そこでは直接体験が欠如しているのだというのが、70年代ぐらいから出始めた典型的な議論でした。

1980年代以降になると、情報の世界がますます大きくなります。これは、最近にまで至るおなじみの議論ですが、「自分の好きな映像を自分だけの閉ざされた部屋で、毎日のように繰り返し繰り返し見ていれば、映像と現実との類同性、類似性から見ても、映像世界と現実世界の境界があいまいになってくることは容易に想像できる。映像世界の虚像が実像化して、現実世界と映像世界の区別がはっきりとしなくなってしまうことも十分にあり得ることである。そうすると、自分が映像世界を作り出してその世界を享受しているというよりも、映像世界の中に自分自身がすっかり取り込まれてしまったという状況になる」とよく言われます。ここから先ほどの現実と仮想現実の境界があいまいということが言われ、それが現実感覚を損ねてしまうと言われます。ここでは、現実世界そのものとメディアが比較されて語られています。

1-6. テレビ・テレビゲームの捉えられ方 ～映像メディア世界の構成:社会的に決まるもの

	1950	1960	1970	1980	1990
〈特性〉		半抽象的経験	〈間接経験〉 情報洪水		疑似経験
〈作用〉 (批判)		言語・思考能力を 損なう	人間関係を損なう		現実感覚を損なう
対比される 経験		読書の活字メディア 言語・イメージ 〈言語とメディア〉	仲間遊び・直接経験 人とのコミュニケーション 〈他者とメディア〉		現実世界での実体験 〈現実世界とメディア〉



大多和直樹「戦後教育におけるメディア言説の論理構成—〈特性〉としてのメディア・〈作用〉としてのメディア—」
『教育社会学研究』第64巻 205-223頁・1999年

図3

図3は、教育界がどのようにテレビゲームを捉えてきたかを簡単に整理したものです。上の部分は、1950年代、60年代はデールの「経験の円錐」と同じで、イマジナリな頭の中の世界とリアルなものの間にあるのがテレビで、そこが独自の領域を持っています。リアルとイマジナリの間にあるのではなく、メディア自身が独自の領域を持って、バーチャルといったことで語られています。どうもメディアが作る独自の現実世界があるという形で、三極構造でメディアが捉えられるのです。

これはもともとあったものではなく、メディアの発展の中から出てきました。「バーチャル経験の最たるものはテレビゲーム」といわれることがあります。この考え方は、メディアの捉え方が変わる中でできました。しかもテレビゲームがその初めではなく、既にテレビの時代からこのような言説ができて、この中にテレビゲームが位置づいているということがいえると思います。

テレビゲーム受容の社会背景

次に、こうした悪影響論は、なぜこれほどまでに社会に流通しやすいのでしょうか。そのことを考える補助線として、われわれの社会が経験してきた二つの矛

盾する動きについて見ていきたいと思います。その一つは学校社会化です。これは教育社会学者の藤田英典先生の議論をベースにしていますが、学校社会化とは学校に通わせて子どもを育てることが当たり前になる状況を指します。この動きは、日本の場合、明治期に始まったとみることができます。さて、子どもを学校に通わせることは、われわれには普通のこともかもしれませんが、実は大衆が学校へ行くというのは、歴史的に見れば、ごく近年の状況です。日本において中等教育の進学率が50%を超えたのは恐らく1970年代ぐらいですから、ここ30～40年の現象です。しかし、今は社会の方が学校の中に取り込まれているというところがあります。学校というところは特殊空間でありまして、どこの学校を見ても、物理的に塀で囲われている遮蔽空間です。その中は、規律が満たされる規律空間であります。変な校則が時々問題化したりしますが、ある意味それは当然で、わざわざ子どもたちをこういう特殊な空間で育てようとしているのが現代社会なのです。この中には一般社会とは違う規則、規範が流通しています。ごく当たり前なのですが、今はこういう特殊空間に子どもを取り込んで育てています。

そういう空間で何が行われているのでしょうか。われわれは勝手に、自分たちが子どもに何かを教えるよりも、学校で習うことの方がきちんとした知識なのだと思います。しかも、そこでは知識の階梯性というものがあります。漢字を見ると明確ですが、小学校1年生はここまでの漢字を習う、2年生はここまでというのが事細かに決まっています。数学、算数についてもそうです。われわれの社会は、これぐらいの発達段階の人にはこれぐらいの知識を教えるべきだということが決まっているのです。

それは学校的知識だけにとどまりません。例えば、子どもがどれぐらいから性の知識を持つのが正しいのかということが常に問題にされます。また常に教育的な観点から、俗悪番組を子どもに見せないようにしようとか、アダルト情報から子どもを遠ざけようとする動きがあります。われわれの社会は、発達段階にあわせて子どもが接する情報をコントロールしていこうとする社会なのです。そういう意味で、この空間は物理的に塀で囲われているだけではなく、情報をシャットアウトする情報フィルターにもなっています。必要なものだけ与えてほかのものはシャットアウトしようとする効果があります。社会もそれに従って、子どもの情報をコントロールしようとし始める。そして、学校の外の社会でアダルト情報などを子どもにどう与えるかということまで、基本的には学校を主体に決まっているという構造になります。これがどんどん発展してきている状況です。

しかし、もう一つの動きもあります。それが、まさに情報社会化すなわちメディアの発展です。マスメディアの発展は、学校化と同時に進行しました。テレビがでてきたのは1950年ぐらいですから、それから急速に発展したものです。これは、学校の情報コントロールを無化してしまうものです。基本的に、子どもも大人も分け隔てなく情報を与えてしまうのが、このメディアの発展を背景とした情報社会化の動きです。情報社会化は消費社会化という動きと連動し、人々にたいして独特の欲望を喚起するように働き掛けています。欲望の喚起というと大げさですが、面白さや刺激といったものを重視する情報を提供し、人々に働き掛

けているということです。特にマスメディア、バラエティーの領域で、「俗悪番組」として取り上げられることもよくありますが、面白さの刺激を重視していることが見て取れるとおもいます。

このような情報は、学校の中の情報と質が違います。学校の中の情報は、学習している今は非常につらいが、それが後で自分自身のためになるのです。目先の面白さよりも、将来役に立つことの方が重視されています。「欲求充足の遅延化」といいますが、学校では、「今はつらいが、それは将来楽をするためだ、将来のために今頑張れ」という価値なのです。

他方、単純化していえば、マスメディアでは「今が楽しい」ことを重視します。つまり、学校の重んじているものと対立するのが情報社会ないしは消費社会化です。それは、ケータイやインターネットなどのパーソナルメディアの発達で、さらに進行しています。ここでは、誰にも分け隔てなく情報を与えてしまうばかりか、大人の見えないところに子どもの独自世界を作ってしまうということもあります。学校社会化と消費社会化が同時に今は起きていまして、その中でテレビやテレビゲーム、あるいはインターネットといったものの議論が教育の側からなされているというのが現在の状況なのです。

メディアがどう位置づけられてきたかを、もう一度、図4で見てみましょう。便宜的に二つの動きを①学校を中心とした「学校社会」、②その外側にあり子ど

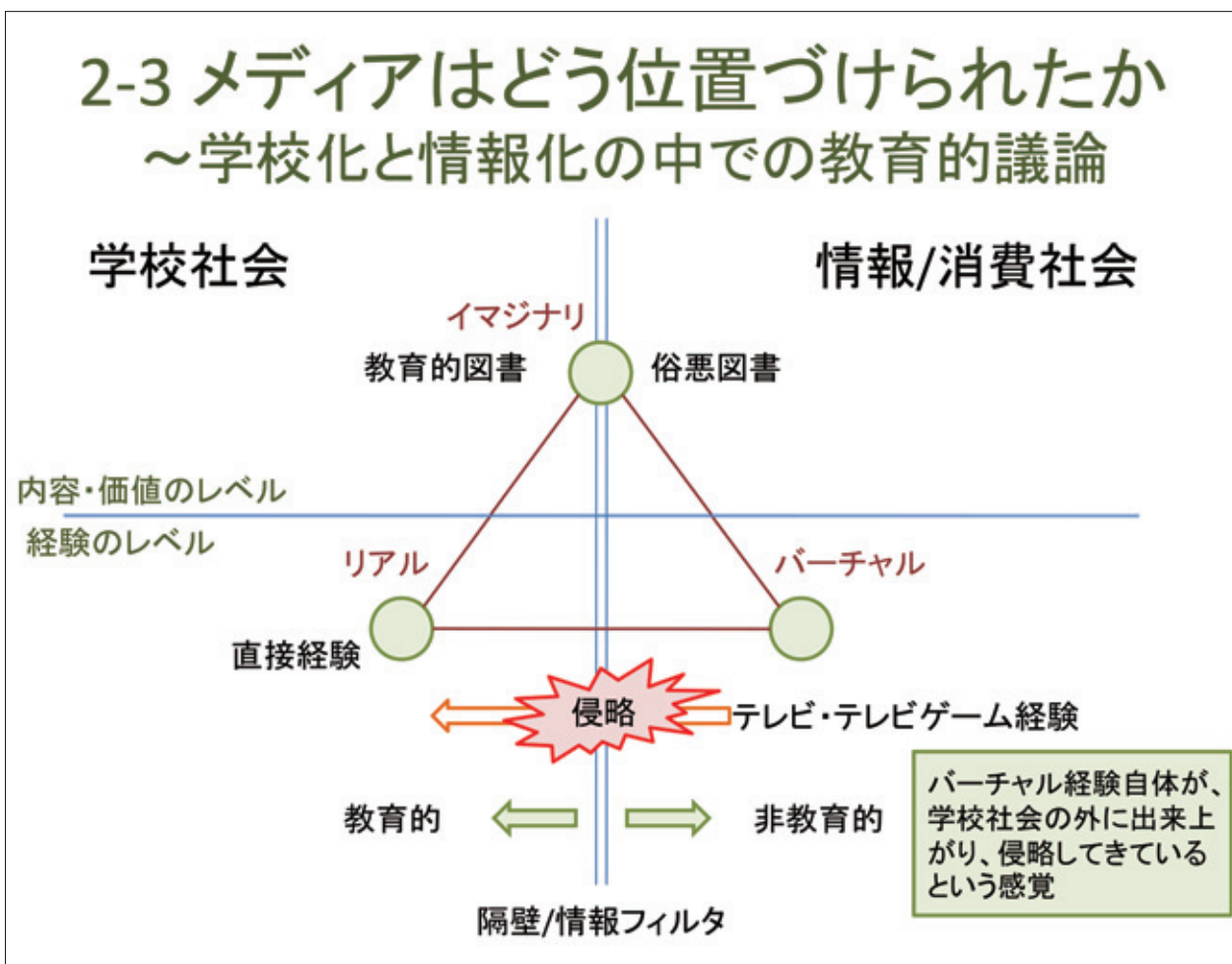


図4

もに様々な情報や刺激を与えている「情報／消費社会」という領域に分けて捉えることとします。左側は学校社会です。こちらは教育的な世界で、情報／消費社会との間に情報のフィルターなり隔壁を設けました。教育の世界では、頭の中の価値や内容の世界で語られており、あるものは俗悪だといわれ、あるものは教育的だといわれていて、隔壁の外と中に分けようとしています。教育的図書の方だけを子どもに与えたいと考えているわけです。

経験のレベルについては少し不思議で、内容よりも、バーチャルな経験なのか直接体験なのかということ自体を議論しています。バーチャルについては、それ自体が学校の外の世界で出来上がっており、勢力を増して学校の中に侵略してきているというのです。宮崎さんも「バーチャルの侵略」と言っています。教育界におけるリアルとバーチャルなものについての議論は、特に子どもとメディアという文脈では、バーチャル経験自体が学校社会の外にあり、直接経験は教育的で、バーチャルなるものは非教育的であるという位置づけでものを捉えていると言われています。

テレビゲームの時間感覚 ～インタビュー調査から

つぎに子どもの日常生活のどのような場面にテレビやテレビゲームが根付いているのかということを見ていきましょう。私が関わった研究グループの調査で、2000～2001年に実施した小学生～高校生までの72人を対象としたインタビューのデータを用います。その結果は極めて常識的なデータしか出なかったのですが、しかし、そこから面白いことが見いだせるのではないかと考えています。

突出した若者の例を取り上げて、ほかの人にもこういう姿になってしまうという結論する研究がありますが、私たちは普通の子どもがどう受容しているのかということを見ていきました。その結果、ごく当たり前のことなのですが、テレビゲームをするのは「ひまなとき」だということが分かりました。しかし、そこに現代の子どものテレビゲーム利用を捉える鍵があると考えられます。

高校生から小学生まで72人に聞いたのですが、「いつやっていますか」と聞いたときに、「ひまなとき」という5文字で答える生徒が非常に多かったのです。金太郎飴のように揃って「ひまなとき」という答えが得られました。それが34人です。この言葉を使わなくても、「何もすることがないとき」「しなきゃいけないことが終わったとき」などを含めると、72人中50人がひまな時間にやっています。

これはごく当たり前かもしれませんが、意外と教育学でこのことが語られることが少ないのです。それだけテレビゲームというものは特異な経験、例えばバーチャル世界に行ってしまうような経験として語られていましたので、こういうことはあまり指摘されませんでした。

「ひま」について、もう少し詳しく聞くと、学校が終わってからバイトまでの時間とか、用事と用事の間の時間だと答える人や、より主観的に、特にやりたいというものがなくて、やらなければいけないことがあってもやる気が起きないと

き、などが含まれています。彼らはこういう時間を用意してゲームを受け入れているということが分かりました。私はここに、非常に現代的な動きがあるのではないかと考えています。

インタビューを続けていくと、テレビゲームはどうも既に「後ろめたい経験」になっているということが分かってきました。既に親からは「やらない方がいいのだ」という目で常に見られていますし、大人の世界でもそうだとすることを、子どもが既に知ってしまっているのです。それでもゲームをしているということです。

従って、ゲームは積極的にやっているのではない、やるべきことを全部終わらせてすべきことがない、ちょっとした時間だからOKなのだという形を作っていきます。あるいは自分の気分として、暇な時間を用意してそこで経験しているというような、好きだからやるというよりも、暇だからやるというような形になっています。その「ひま」という時間に入れられるゲームとは何なのでしょう。今の子どもは、ひまつぶしの中の「集中」を重んじているのではないかと思います。特に何かをしたい、これから何か趣味を始めようということはないのですが、「時間を忘れるような楽しい経験がしたい」ということがあるように思います。

「ゲームに集中しちゃって、人の声とか全然聞こえない」と言ったり、あるいは「ゲームはどこが楽しいの?」という質問に対して「やっぱり集中しているとき」と答えたりします。「ひま」という非能動的な時間で、取り立ててほかのものはやらないのですが、しかし、テレビと違い、テレビゲームではある動作をするような能動的な経験を子どもたちは楽しんでいるということが分かってきました。

普通の子どもが暇な時間にやるわけですから、テレビゲームは普通の子どもにとってはホビーではないということも見えてくると思います。これは、ケータイがホビーではないのと同様です。従って、逆にゲームをするためには、そうした「ひま」を用意して楽しむことが必要になってきます。さらに言えば、ホビーでなくてもよいのですから、大勢の子どもにゲームが普及していきます。これは、初期のパソコンゲームとは違います。あれは、ホビーだからパソコンを持つ、そこでゲームをやるという形でした。今は既にその状態ではなくなっているのです。

どうも「ひま」という時間は現代社会で重要な意味を持っているのではないかと考えています。ゲームに限らず、ケータイや雑誌などさまざまな情報サービスを消費するのが、「ひま」な時間だからです。産業界はこの時間をターゲットにいろいろなサービスをもたらしめているという形になっていると思います。

子どもの生活世界がどうなっているかという、今の子どもは、塾や習い事、あるいは勉強で細切れになった生活世界で生きていまして、ある意味、大人的になっています。そのすき間にあります文字どおりの余暇時間が「ひま」です。この「ひま」という時間が重要なのは、いろいろな教育的な視線の中で子どもは生きていまして、それをかわすことができる一つの時間だからです。それと同時にこの「ひま」を通じて、子どもがゲームやケータイ、雑誌の消費者として位置づけられているということが見えてくるのではないかと思います。現代の子どもたちは、「ひま」という時間を持ち出すことによって、自分たちが晒されている二つの相反する価値観、すなわち①テレビゲームを規制することをよしとする教育

的な価値観と②テレビゲームというサービスを消費させようとする消費社会的な価値観をうまく調整しているということができるとのことです。

おわりに

「テレビゲームをどう見るか」という質問に対して、私自身が正確に答えることはできませんが、その背景を見てテレビゲームの像を作っていくことが重要ではないかと考えています。

この発表の中で、学校社会化と情報社会化の同時進行ということを見てきました。子どもを消費者としてテレビゲームが普及する一方で、教育的なまなざしや管理が強くなっている中で子どもは生きています。現代の子どもは、そういう意味で、学校を中心とした教育的な論理を重視する社会領域(学校社会)とその外部にあり便利さや快適さなど人々の欲望を刺激し経済活動に巻き込んでいく社会領域(情報/消費社会)の双方に取り込まれます。学校社会の側を重視したい人はこちらへ綱を引き、情報/消費社会をよしとする人はあちらに綱引きをしますが、実際、中にいる子どもは、二つの価値に引き裂かれる現実があるのではないかと感じます。そこで、子どもたちはそれを調整するために、細切れの「ひま」な時間を通じて、二つの価値をうまく行き来しているような印象を受けます。

学校社会の側では、テレビゲームに対する危惧が非常に強くなってきています。ケータイを学校から排除しようとする動きもあります。こうすることによって社会全体に学校社会の論理を普及させ、ケータイのコントロールを徹底できるのでしょうか、それとも、情報/消費社会の力を制することはできずに子どもをさらに二つの価値観で引き裂くことになるのでしょうか。経済・消費社会の論理は強く、今の社会状況は経済発展すれば何でもよいというような傾向があります。そうした状況下では子どもは一層、消費者として位置づけられてきます。したがって学校からケータイを排除しても、その外ではますますケータイを使わせようとする状況が進んできています。ここでは、子どもが二つの価値観に引き裂かれる状況をさらに推し進める可能性もあるのではないかと考えています。

今の社会には、「テレビゲームの影響」をコントロールして解決する問題と、コントロールの議論をしていても解決しない問題があるのではないかと考えています。二つの社会の価値の間に子どもが引き裂かれている矛盾があるのですから、それはテレビゲームの利用の仕方、あるいはケータイの利用の仕方をコントロールすることで根本的に解決するのかという疑問です。現実的にどのようにこれらを調整していくのかという社会的な問題なのです。

もう一つ、経験としてテレビゲームは非教育的なものに位置づけられる傾向が教育界にはありました。そのために、教育界は電子メディアの「バーチャル」という特徴を、教育活動の資源として有効に活用するような枠組みを持っていないのではないかと疑問が浮かびます。二つに引き裂くような形ではなく、この「バーチャル」なるものをどう社会が調和的に受け入れていくのか、そこをどう考えるのかということが問題になっているのではないかと考えております。

発表 2



テレビゲームと子供の健康

講師 佐々木 敏 (東京大学大学院医学系研究科教授)

医学というのは極めて現実的な学問であります。考えるよりもきちんと前を見なさい、患者さんを見なさい、社会を見なさい、そこから解決策を見いださなさいという学問です。健康面からみて、われわれの体や心にテレビゲームがどういう影響を与えているかは、プラス、マイナスの両面を考えねばなりません。ところが、実際にはそこまでの資料が十分にそろっていないのが現状です。そこで、一つ戻りまして、テレビゲームの前に入ってきたテレビについての調査をご紹介しますと思います。私たちは毎日の生活の中で、テレビというものをごく当たり前のものとして見ています。そのテレビは私たちの健康にどのような影響を及ぼしているのでしょうか。今日は、特にその中でも、子どもとテレビについて注目し、そこから将来を考えたいと思います。この後のディスカッションでは、テレビゲームにまで広げて議論ができればと考えています。

子どもの健康の中で、心と体の両面を考えないといけません。今日は、心の方はこの後の渋谷先生にお話をいただけたと思いますので、私は体の方にお話を集中させます。体の中で最も分かりやすく、そして成長と関係しているのが、太っているかやせているかという問題です。現代っ子といいますと、肥満児というイメージが出てきます。特にこれは、アメリカや西ヨーロッパを中心として、大きな問題になっています。日本でも、そして最近ほかのアジアの国でも大きな問題になりつつあります。そこで、テレビと子どもの健康、特に肥満との関係についてお話ししたいと思います。僕の方からオーバービューをさせていただいて、その後、ルインさんから現在進めている研究の中間報告を簡単にしてもらおうと思います。

今日は医学関係者の会ではないので、いろいろな方がお聞きかと思います。そこで、直接関係ないものから少しお見せしないと意味が理解しにくいと思い、

高校を出たくらいのときの肥満度がその後の病気にどれくらいの影響を及ぼしているのだろうかということを調べた研究の結果を持ってきました。図S-1はアメリカの女性の研究です。18歳のときの体重を思い出してもらって、そこからBMI（Body Mass Index）という肥満の尺度を計算します。まず、体重を身長で2回割ってください。例えば、僕の18歳のときの体重は55.5kgで、身長は165cmでした。計算すると、20.4という数字が出てきます。暗算で2回割るのは少し難しいかもしれませんが、電卓さえあれば、皆さんご自分のBMIが計算できると思います。

そして、その方がその後、40歳、50歳となっていくときに出てくる病気と、18歳のときの肥満度がどれくらい関係しているかを調べました。肥満と最も関係があるのは糖尿病で、これは現在日本でも、そしてほかのアジアの国でも患者数がどんどん増加している問題の病気です。この研究では非常に鮮やかに、18歳のときに体重が重いと、その後の人生がかなり決められてしまうということが示されました。しかし、ここにいらっしゃる方は全員18歳を超えておりますので、これを見せても意味がありません。

図S-2は希望を与えられるか、それとも絶望のふちに落とすか分からないのですが、大人になってからの体重変化が糖尿病に与える影響です。真ん中がプラスマイナス5kgです。そこから右へ5kg以上太った、8kg以上太った、11kg以上太ったという形になっています。ご自分が今どこにいるかは、18歳のときの体重を思い出してもらって、今の体重と引き算すればすぐに分かります。そして、体重の増加が大きい人ほど糖尿病の発症率が非常に高いということが分かっています。

幸い私はプラス3kgなのですが、このように若いときの肥満、そしてその後のさらなる肥満の両方が糖尿病の発症に関係しているということが、アメリカの研究やそのほかの国の研究で明らかになってきました。そうすると、大人になってから太り過ぎないようにということと、大人になる時点で既に太っているということになります。

日本では、1970年代終わり、そして80年代の初め、80年代の終わり、90年代の初め、90年代の終わりに、たくさんの子どものための調査をしました。その時に、数千人の子どものためのBMIを計算しました。一人ずつ計算をして、その値が25.0以上の子どもの率を見ました。いわゆる肥満の子が何%いるかということです。

図S-3の左側が男子、右側が女子で、それぞれ7歳前後、10歳前後、13歳前後、に分かれています。小学校の低学年と高学年と中学校ぐらいと考えてください。そうすると、男子は肥満の子がずっと増えてきています。女子も小学生では増えてきています。ところが、小学校の6年生から中学生ぐらいにかけて、そして、ここには載っていませんが、高校生にかけては増えてきていません。このように、女子は中学校と高校は1970年代から2000年にかけて、ほとんどBMIが25以上の肥満の子は増えていないということになります。

BMIの平均値を図S-4で見ると、男子はほぼどの年齢でも増えてきています。そして、女子は小学校では少し増えてきているものの、中学生以後は上昇

図 S-1

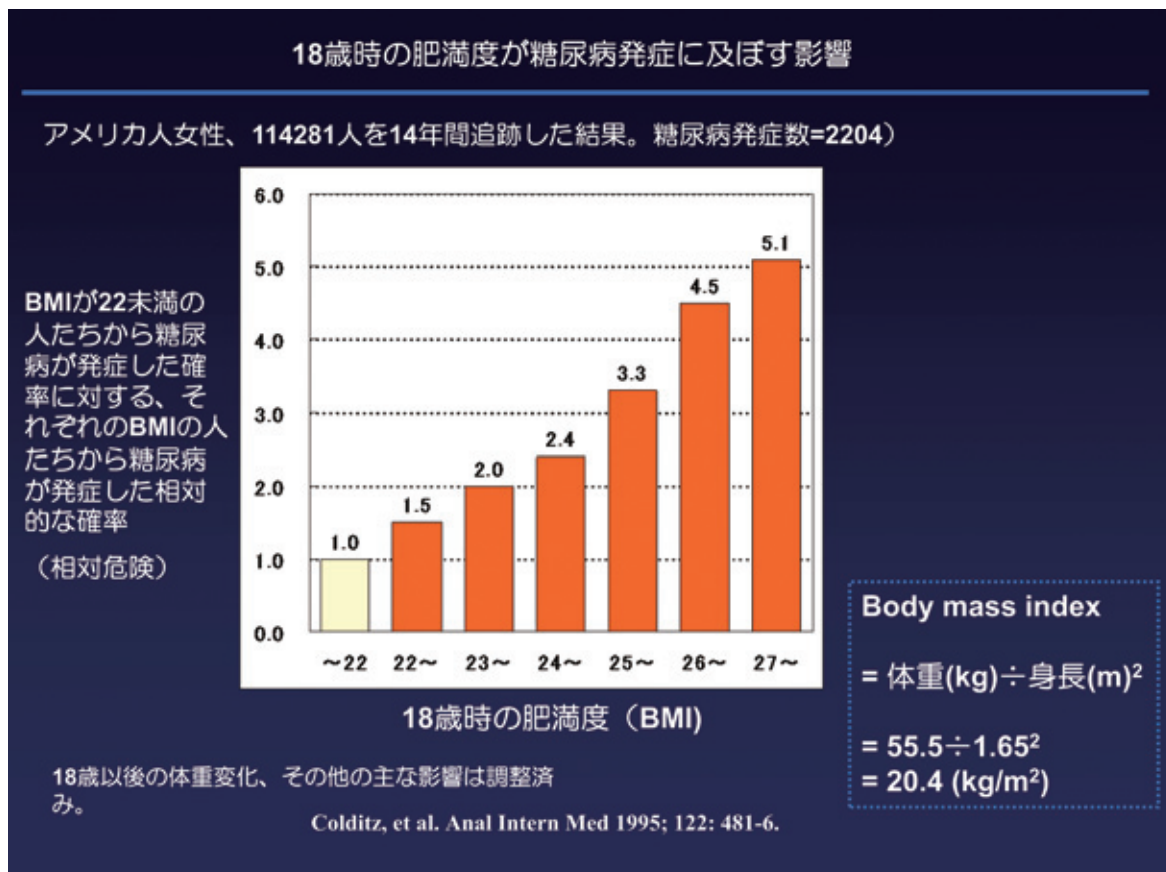


図 S-2

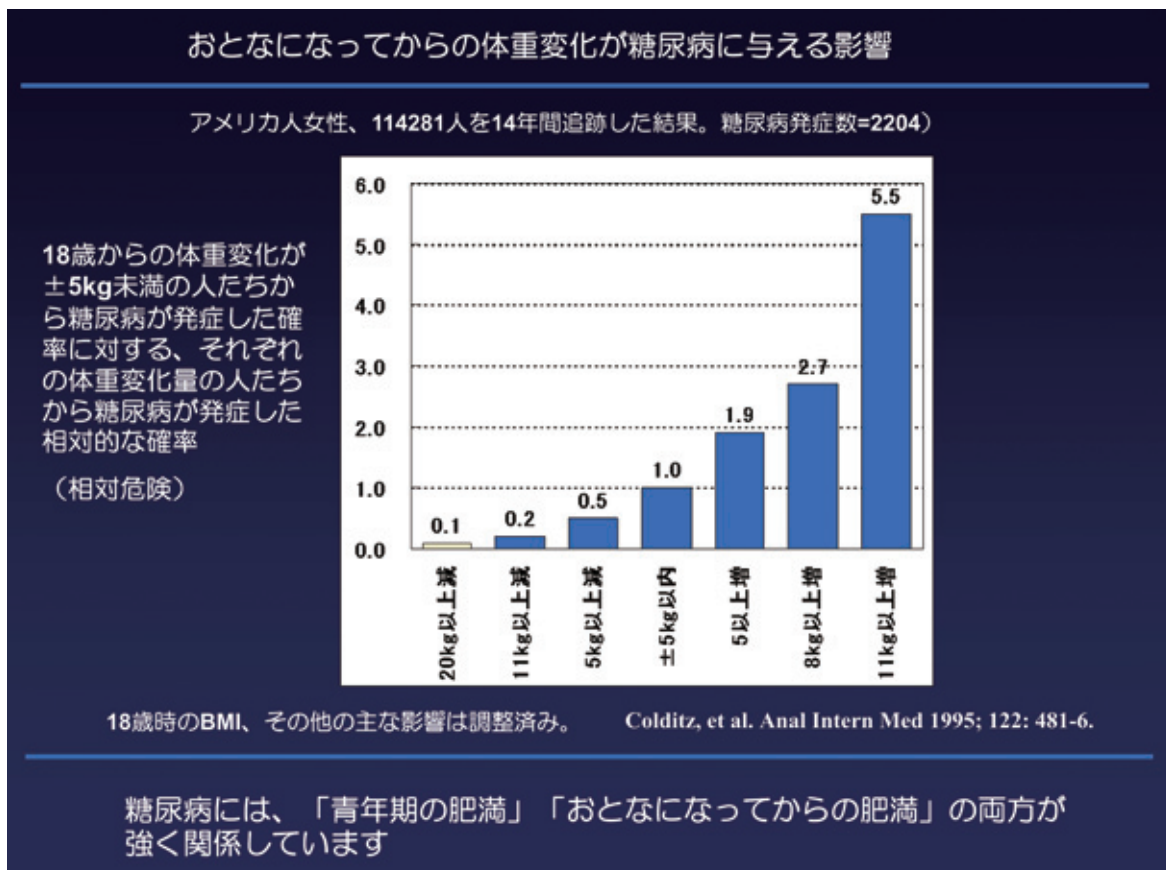


図 S-3

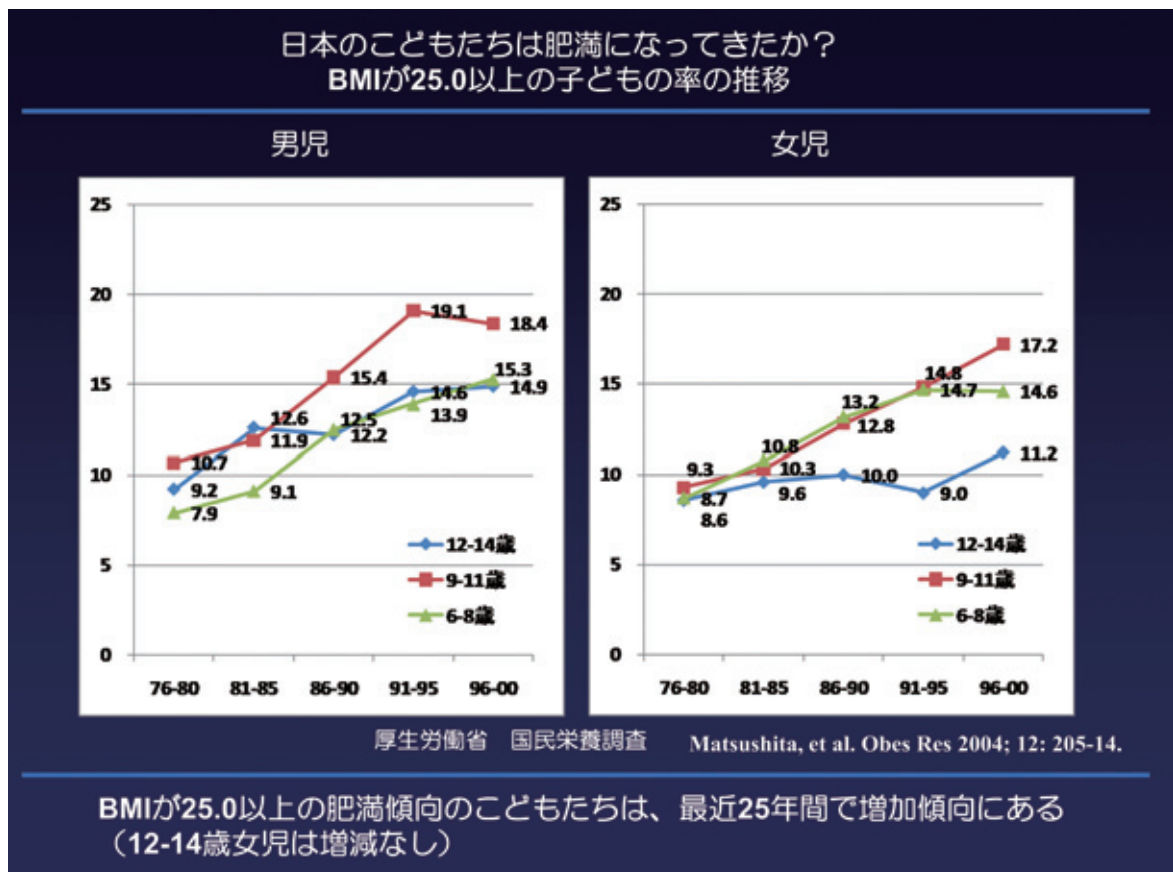
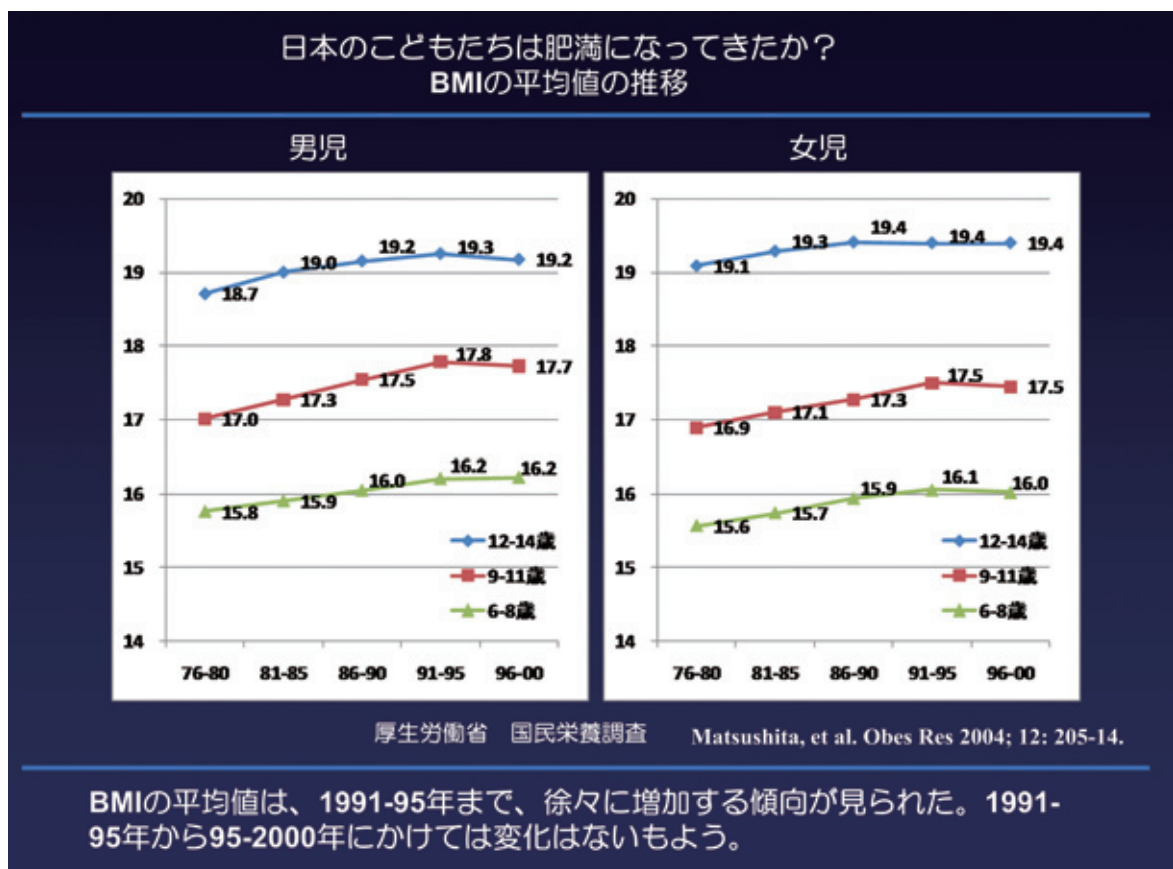


図 S-4



していません。問題になるのは、特に男子で、小学校低学年では10%だったのが、中学生では20%弱になります。

1970年以後は、もう日本に普通にテレビが普及して、みんながテレビを見ていた時代に入っています。ところが、テレビに出てくる子どもたちや、子どもたちが見ているテレビに出ているいわゆるテレビスターやアイドルのBMIはこれよりずっと低いのです。現実として小学生のBMIが高くなり、肥満の子が増えてきたのですが、彼らが見ている、見たい、またはあなりたい、いいなと思う人たちは、彼らからどんどん遠ざかっているということです。ここでは、現実と、彼らが見ている映像世界が乖離しているように思います。

そしてさらに、その乖離が現実化しているのが中学生以上の女子です。食べるものや運動の機会は、どの年齢でも男女の差なく、ほぼ平等に与えられているはずですが、中学生以上の女子のグラフは別の動きをし始めました。ここから、テレビの中へ彼女たちが飛び込もうとしているのではないかという感じが見て取れます。ただし、これが健康であるか不健康であるかということは即断してはならないと、少なくとも医学的には思います。

図S-5は、その肥満の原因として、テレビを見ていることはどれぐらいの影響があるのかということ調べた研究です。実はこれはかなり難しく、たくさんの子どもたちを丁寧に調べないと結果が出ません。最も信頼できるデータとして、アメリカで1万人以上の高校生を調べたデータが昨年発表されました。

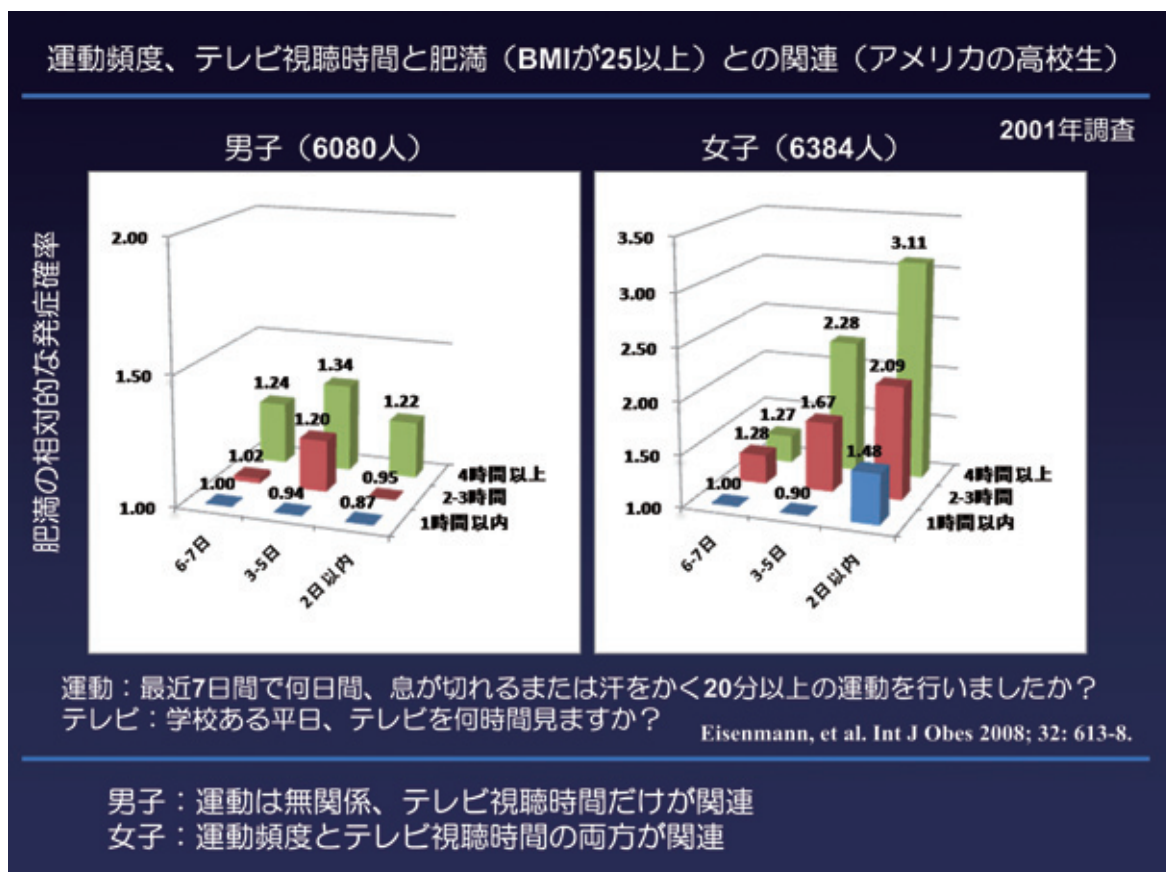
左側が男の子、右側が女の子です。当然、肥満のことを考える場合には、どれぐらい運動しているかということが重要になりますので、横軸にどれぐらい運動していたかの日数を取りました。質問としては、「最近7日間で何日間、息が切れるまたは汗をかくぐらいの運動を20分以上行いましたか」と聞いて、答えてもらっています。すなわち、右の方はほとんどその運動をしていない子、左の方はほぼ毎日していた子です。

その次はテレビです。「学校がある平日に、あなたはテレビを何時間くらい見えますか」と聞いて、1時間以内、2～3時間、そして4時間以上の三つに分けました。僕もアメリカで少し暮らしたことがありますが、アメリカ人は本当にテレビが大好きです。縦軸は肥満傾向を示す子の出現率です。もちろん、運動していてテレビを見る時間が少なくても肥満になってしまう子はいます。遺伝的にいるわけです。その子たちを1として、何倍くらい肥満の男の子や女の子が出現するのかを示しています。

まず男子を見ますと、運動とはほとんど関係ありません。運動をしていない子もしている子も、肥満の出現率は変わらないのです。ところが、テレビを4時間以上見ている子のところで急に肥満率が上がります。テレビをたくさん見ている男子は肥満になりやすいということを示しています。そしてそれは、運動をしている日数とは関係がなかったということです。

女子は少し傾向が違います。運動をしている日数が短いと、肥満の確率が上がります。それは、テレビを見ている時間と関係ありません。ということで、女子は運動をする日数が多いと肥満が減ることが分かります。また、運動をしていない女子だけを見ると、男子と同じように、テレビを見ている時間が長くな

図 S-5



るほど肥満の出現率が上がってきていることが分かります。そして、運動をあまりしておらず、テレビを4時間以上見ているという女子は3倍以上肥満になりやすいということを示しています。

医学の方でいわれていることは、アクティビティーだけではなく、インアクティビティーが肥満の原因になっている可能性が強いということです。先ほど「ひま」という言葉が出ましたが、暇なときに何をするかというと、ちょこちょこ動いている人もいます。じっと座って石のようになっている人もいます。テレビゲームをやっている子どもを背中から見ると、石のようになっていますね。それに対して、何か会話をしている、何か作っている、動かしているというように、インアクティビティーの中でアクティビティーをしている人もいます。その時間を計ってみると、生活の時間としてはかなり長いのです。それが発育にちょうどいいぐらいのエネルギー消費になっているのではないかと思います。

今日は単純に肥満の話に限りましたが、アクティビティー、しっかりスポーツをしよう、外へ出て走ろうということだけではなく、インアクティビティー、暇なときにどういう動き方をしているのかということが関係しています。その一つの指標としてテレビおよびテレビゲームのようなものがあるのではないかと思います。現在、肥満の予防、そして健全な体の発育というところから医学的に注目されています。

以上をまとめますと、小児期、青年期の肥満は、大人になってからの病気、特

に糖尿病や循環器疾患の原因となります。従って、子どもや青年期の体の状況はとても大切です。そして、過去25年間くらいを見ますと、日本の子どもたちの肥満率が増加してきました（女子は中学の後半から高校生を除きます）。平均のBMIが増えてきたというよりも、太っている子とやせている子が両方増えてきていて、それでその肥満の率が増加しているのが顕著になっています。

アメリカの高校生を対象とした大きな研究によりますと、テレビの視聴時間が男子、女子ともに、肥満に強く関連をしているということが分かりました。ただし、ほかの研究も幾つかあり、その中には「そんなにテレビは関係ない」という研究もありますので、もうこれで決まりだとは思わないでください。

しかし、少なくとも日本を含める東アジア、そして東南アジアまで含めても、今日お見せしましたような信頼度の高い調査研究はまだほとんどありません。そういう意味では、重要な問題ですので、たくさん子どもたち、保護者の方々、それから教育関係者の方々のご協力を得て、丁寧に調べて、現実はどうなっているのかを見据えて将来を考えていくことが重要であろうと私は考えています。

テレビ、テレビゲームと日本のこどもの肥満

U Htay Lwin ユ・テイ・ルイン
(東京大学大学院医学系研究科客員研究員)



現在、佐々木先生のところで客員研究員として携わっている「日本の子どもにおけるテレビ、テレビゲームと肥満について」の中間報告をいたします。

佐々木先生が紹介されたように、肥満は世界中で増加しています。肥満は、代謝性疾患と生活習慣病に対する危険因子（リスクファクター）の一つです。肥満の子どもは肥満の大人になるリスクが増加します。日本において小児期の肥満は、肥満予防の観点から、公衆衛生学的に関心が持たれています。そのため、小児期の肥満を引き起こす可能性のある要因を見つけることは、成人の肥満予防にとってだけでなく、長寿のために生活習慣を改善するためにもとても重要です。

今、世界中で、特に先進国において、子どもたちがテレビとテレビゲームに費やす時間が劇的に増加しています。そして、多くの欧米の研究の報告によれば、テレビとテレビゲームはほとんど体を動かさないため、体重増加あるいは肥満を引き起こす生活習慣因子だといわれています。

図L-1は、テレビとテレビゲームの時間を、ヨーロッパとアメリカの35カ国で調査したグラフです。佐々木先生がおっしゃったように、東ヨーロッパとアメリカと中央ヨーロッパでテレビを見る時間が多いことが分かります。1日4時間以上テレビを見る人の割合を調べると、35カ国の中でウクライナが一番多く、一番低いのはスイスでした。

この35カ国の中にはアジアが含まれていません。また、日本と東南アジアの子どもと肥満の研究として、テレビに言及したものは少ないので、日本でも調査をすることになりました。私たちは琉球小児健康調査のデータを用いて、沖縄県の学校に通っている子どもにおけるテレビとテレビゲーム、および肥満について調べました。

研究内容を簡単に説明します。琉球小児健康調査は横断研究であり、福岡大学医学部公衆衛生学教室、琉球大学観光産業科学部、国立健康・栄養研究所、東京大学大学院医学系研究科社会予防疫学分野によって、2004年9月から2005年1月までの期間に実施されました。研究の目的は、いろいろな関連要因と子どもの健康問題との関連性を調査することです。沖縄県那覇市の公立小学校35校と中学校17校、名護市の公立小学校17校と中学校8校の、6歳から15歳の全3万8212名の小学生、中学生を対象に行われました。この調査では、平日と週末にテレビとテレビゲームに費やす時間を質問しました。これらの質問票は、合計3万8212

図 L-1

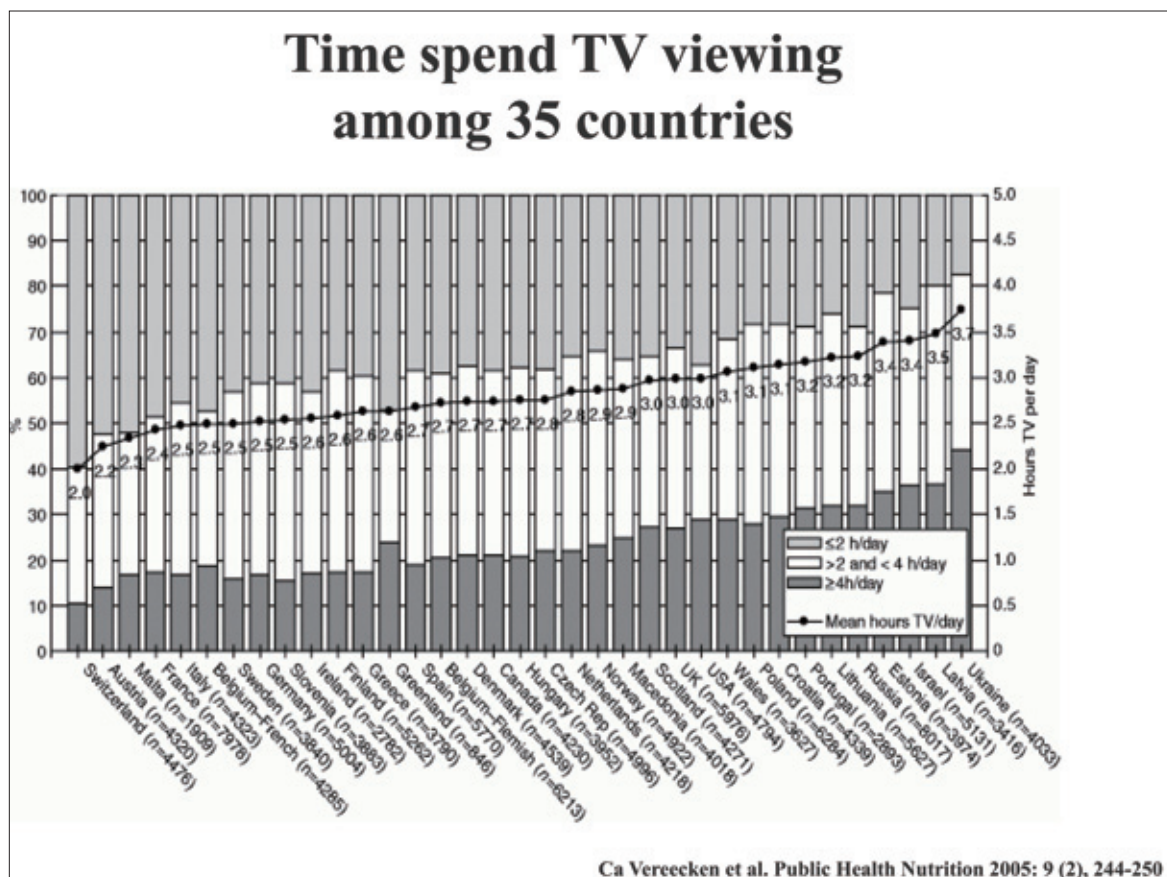
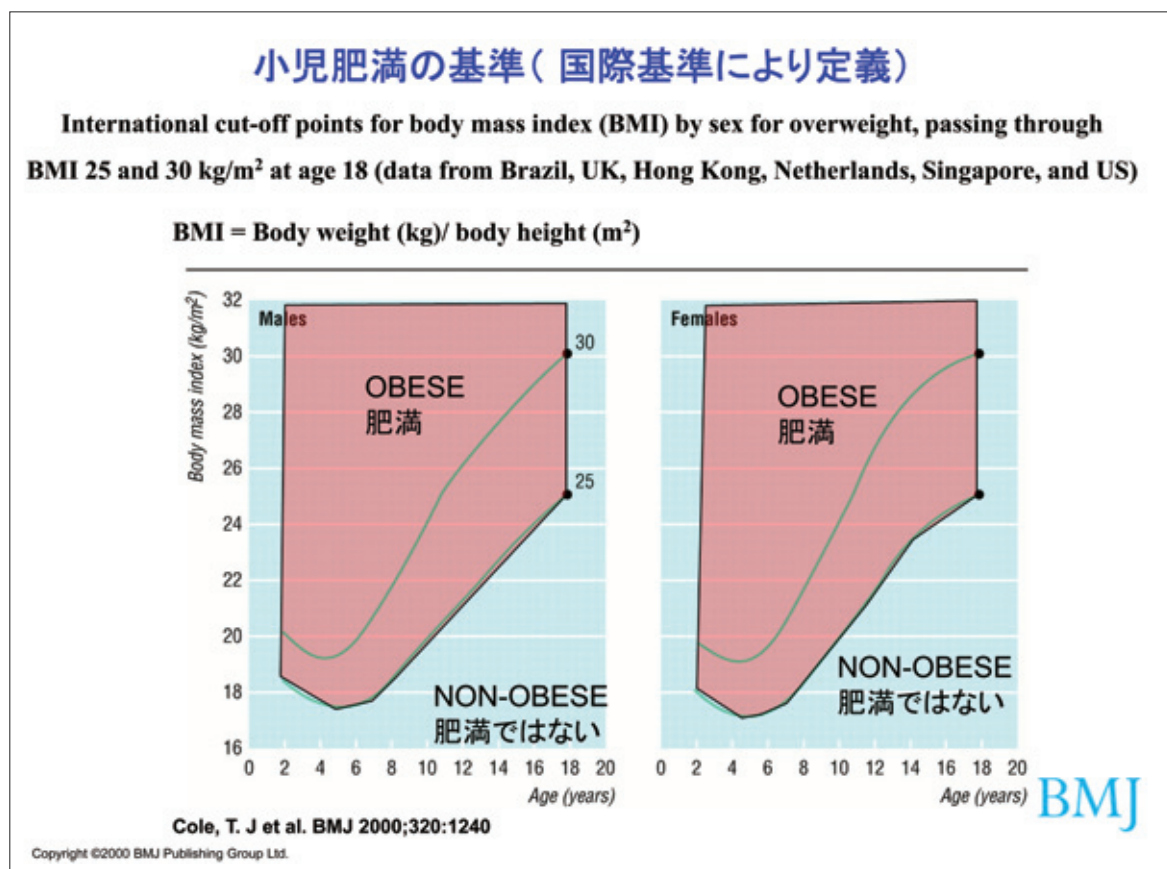


図 L-2

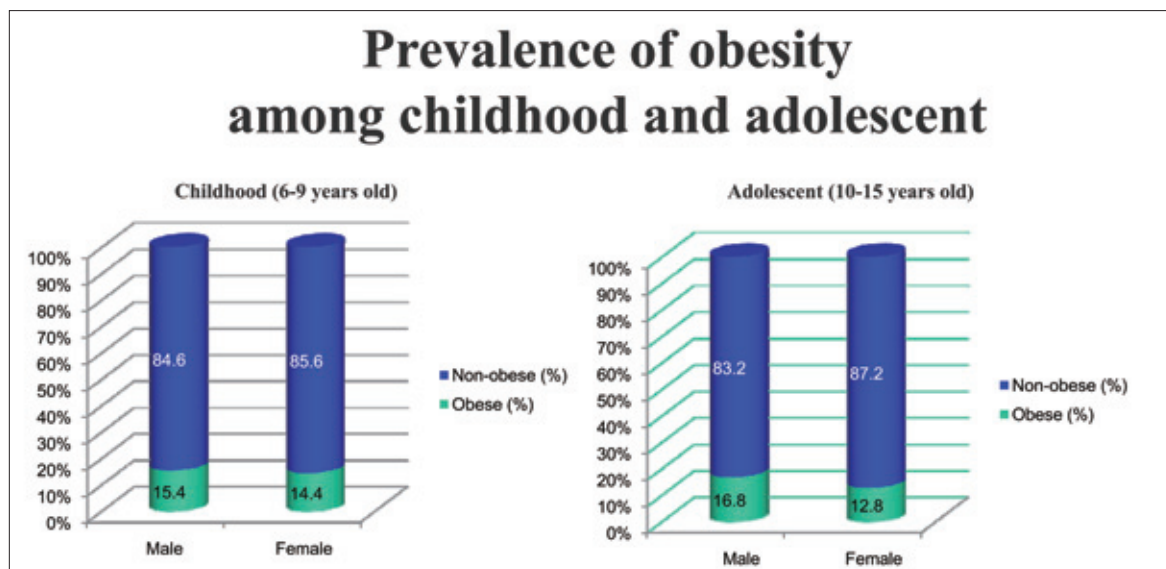


名の小学生、中学生に教師から配布され、小学生の場合は親が、中学生の場合は本人あるいは親が回答しました。最終的な回収率は75.6%となりました。

図L-2のグラフは、BMIを計算して作ったものです。私たちは、BMIをインディケーターとして計算し、子どもの肥満を定義しました。これまで、子どもの肥満についてははっきりした国際基準がありませんでしたが、私たちは18歳でBMIが25というポイントを決めて、それ以上を肥満と決めました。

沖縄県の調査結果では、6～9歳では男性、女性とも肥満の割合は10%ぐらいです。10～15歳の間では男性の方が女性より高くなっています。(図L-3)

図L-3



図L-4は、6～9歳のテレビとテレビゲームの時間を調べたものです。男性も女性も、肥満の人の方が肥満ではない人よりテレビを見る時間が長くなっています。男女差はありません。テレビゲームの場合も、肥満の人の方が肥満ではない人よりテレビゲームをする時間が長く、男性の場合は女性より長くテレビゲームをすることが分かりました。

図L-5は10～15歳の結果です。この結果を見ると、男女とも肥満の人の方が肥満ではない人よりテレビを見る時間が長いことが分かりました。また、男性は女性よりテレビゲームをする時間が長いことが分かりました。肥満と肥満でない人を比べると、男性の方がより幅があることが分かりました。

私たちは、医学的にテレビが肥満になりやすい要因かどうかを検討するために、一つのインディケーターとしてRisk ratioを計算し、その結果を見て、肥満になりやすいかどうかを決めました。図L-6は、テレビを見ている時間と、肥満になるRisk ratioを計算した結果です。縦軸にあるのは1日にテレビを見る時間です。1日にテレビを見る時間を4グループに分けて、一番低い1時間以内のグループを肥満にならないと決め、それを基準に、その上の3グループがどのぐらい肥満になりやすいかというRisk ratioを計算しました。緑は6～9歳の男性で、白は10～15歳の男性、そのほかの色は女性です。男女とも、テレビを長く見る場合は肥満になるリスクが高くなることが分かります。

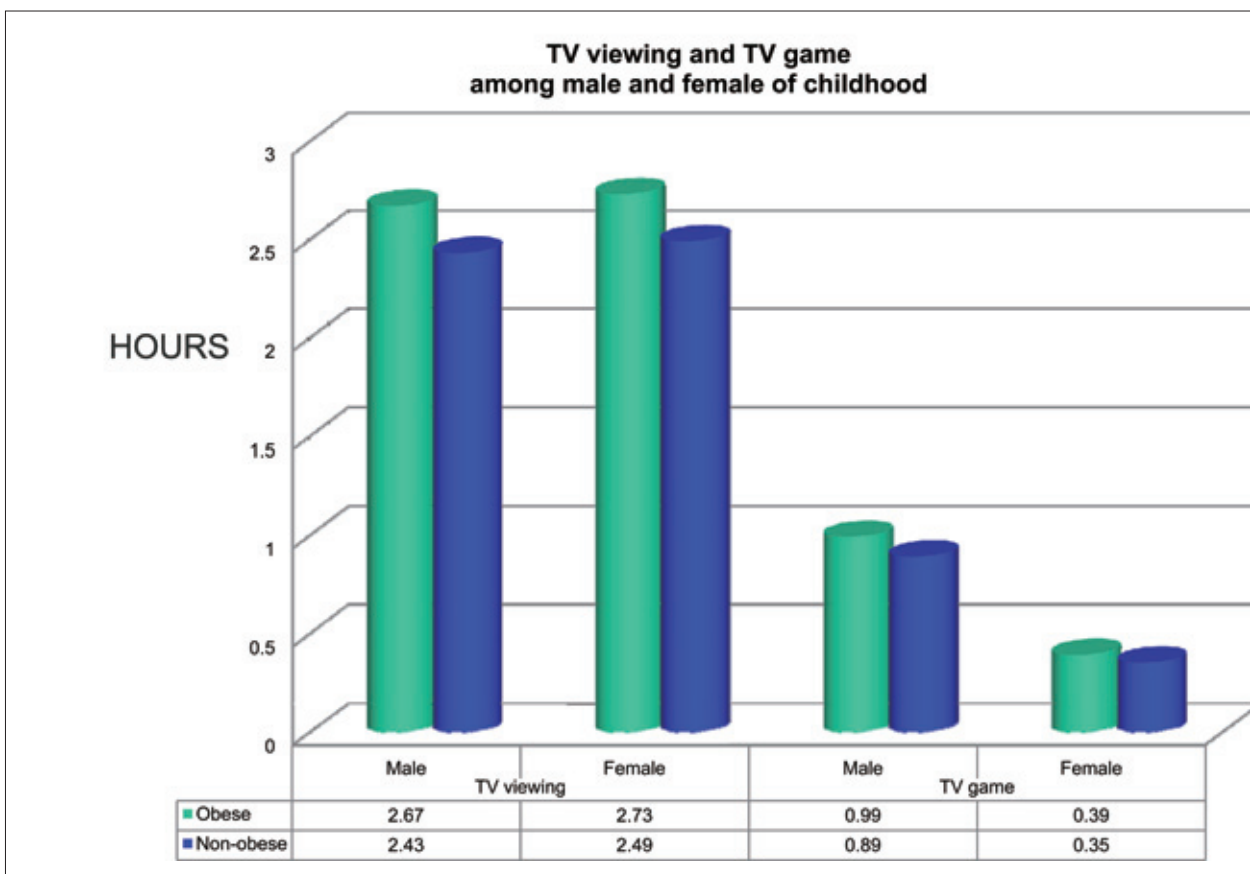


図 L-4

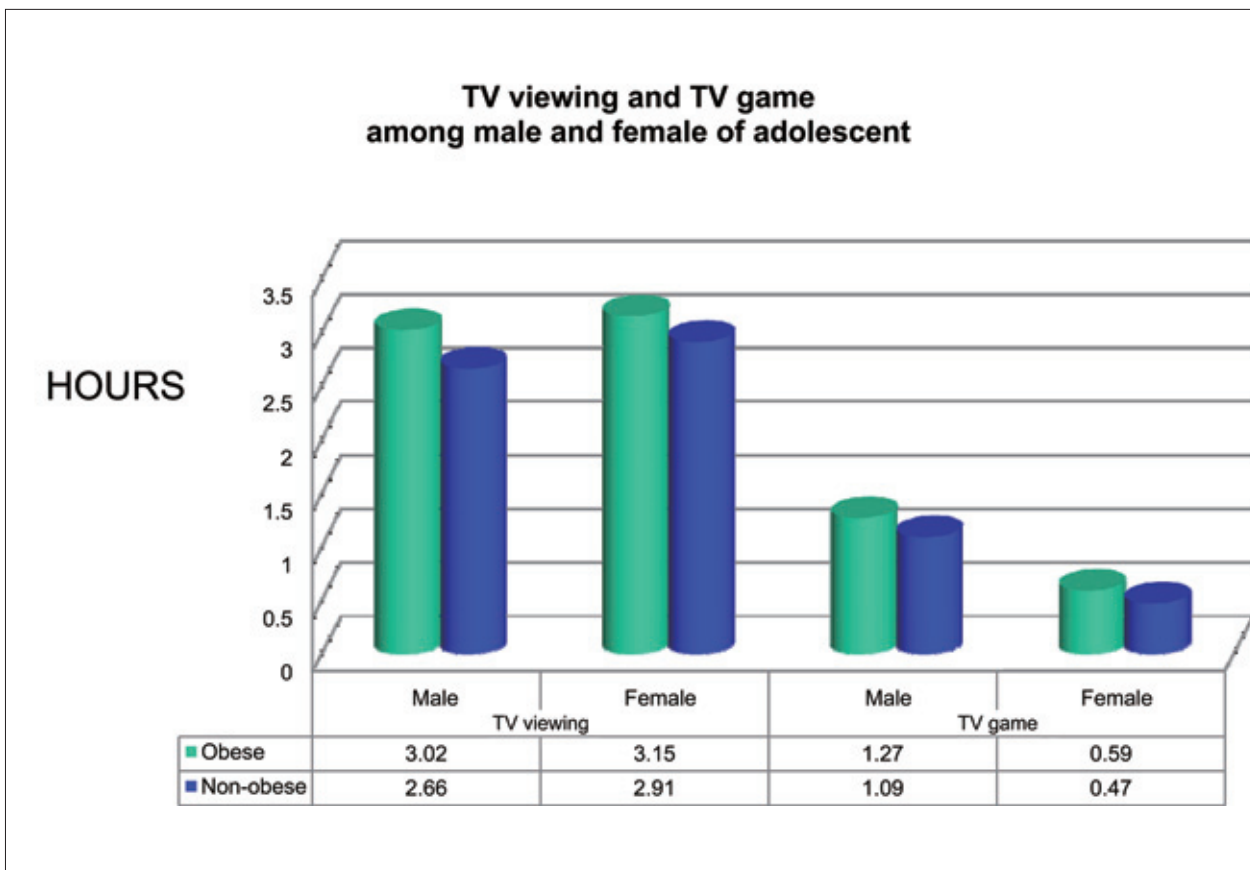
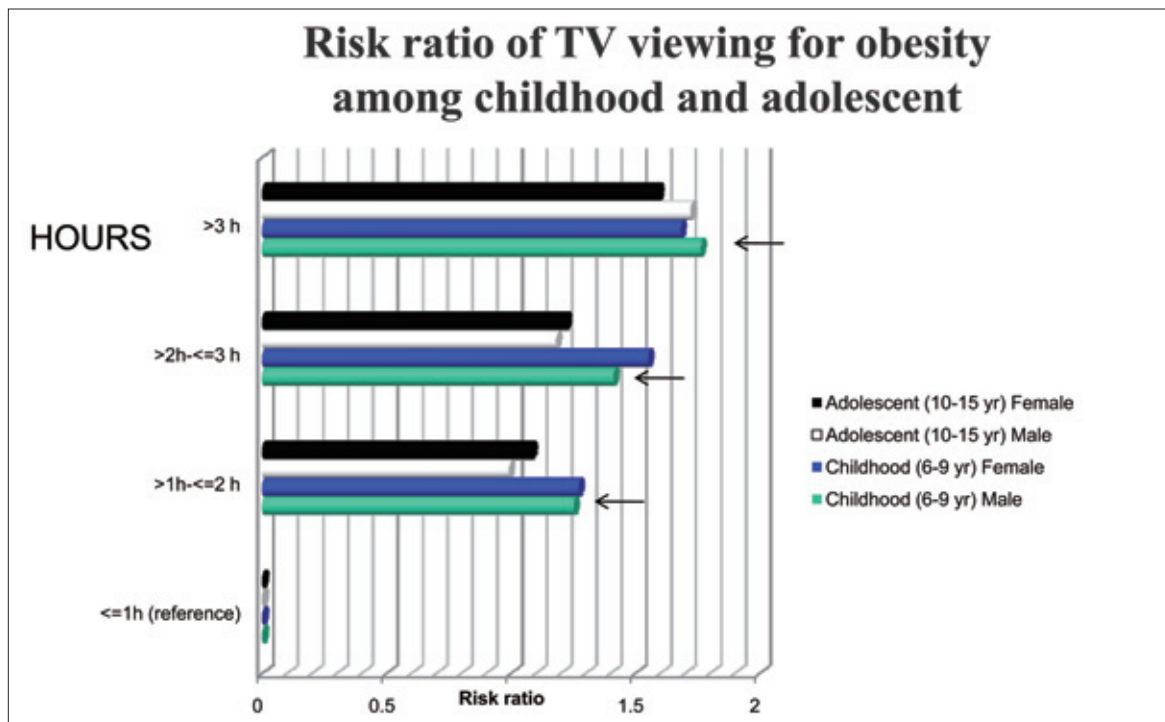
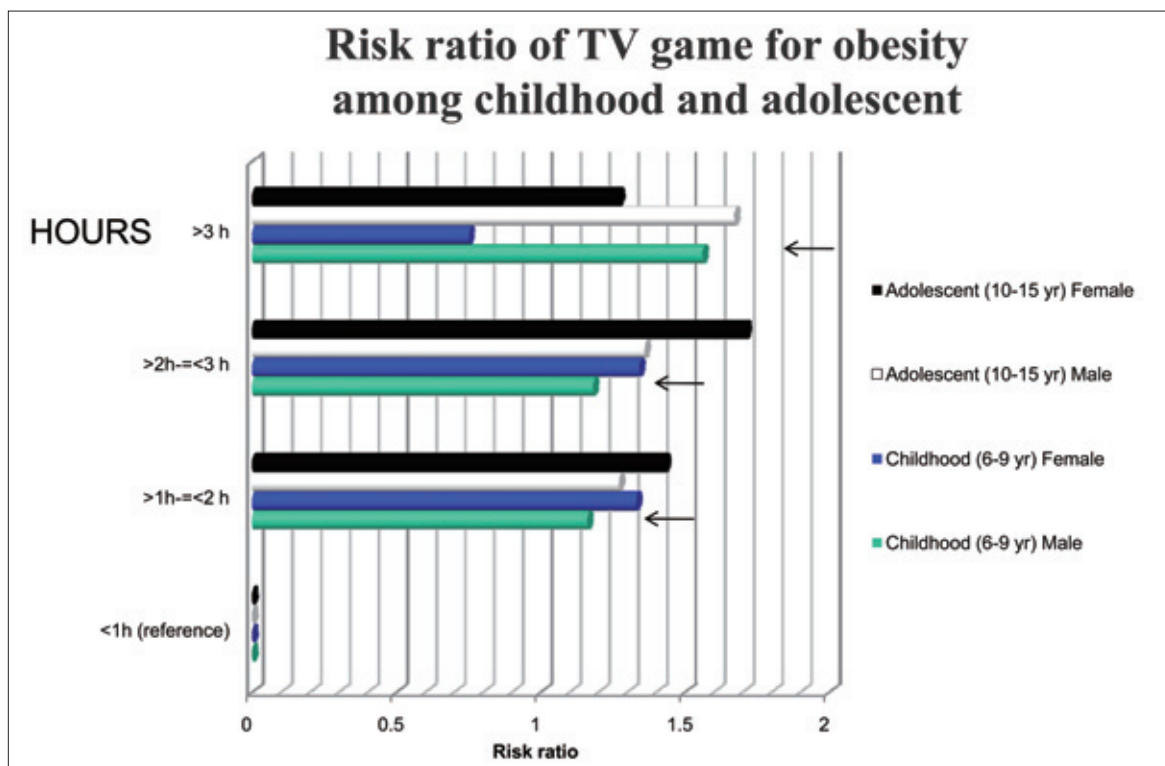


図 L-5

図L-6



図L-7



図L-7はテレビゲームの場合です。テレビゲームの場合は、先ほど説明したように、男性の場合は6～9歳、10～15歳ともに、ゲームを長くすると肥満になるリスクが高くなります。女性の場合はこの関連がありません。

この調査の結果によれば、テレビを長く見ると肥満になることが多いことに対して、テレビゲームの場合は、その関係ははっきりしていません。この研究はまだ途中で、ほかの影響要因もあると考えて、現在調査をしています。

ご清聴ありがとうございました。

発表 3



テレビゲームが 子どもの心理に与える影響

講師 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)

私が研究しているのはテレビゲームの特に暴力シーンの影響についてです。今回はちょっと広いテーマをいただきましたので、必ずしも専門ではない部分もあるのですが、このようなやや広いテーマで文章を書く機会がありましたので、私が知る限りのお話をなるべく広くさせていただきたいと思っています。

今日は、まず、テレビゲームのネガティブな影響についてお話をさせていただきますが、ネガティブな影響ばかりではなく、ポジティブな影響もあります。最後に対応策ということで、残念ながらはっきりした根拠がない部分もございますが、私なりにどうしたらいいか考えていることをお話させていただきます。

まず、暴力シーンについて研究数が多いのは、テレビゲームの暴力シーンが攻撃性に及ぼす影響です。これについては世界的に見ると70ぐらいの研究があります。そういう意味では研究数が多いのですが、影響があるという研究と影響がないという研究がございます。それを、ちょっと聞き慣れない言葉かもしれませんが、メタ分析という方法で、いろいろな実験や調査の結果を、参加人数などを考慮して、統計的に統合して効果の大きさを計った研究が報告されています。メタ分析を報告している研究は3グループあり、実際には一人の人が2つ報告しているのです。4つの報告があります。それで見てみますと、テレビゲームの暴力シーンにたくさん接触している子どもたちへの調査、あるいは大学生を対象とした実験などで、特に影響を受けやすいのは攻撃的思考です。つまり、暴力シーンのあるテレビゲームで遊んだ後で、攻撃的な考え方になりやすいということです。暴力シーンに接しているほど攻撃的になる、あるいは暴力シーンに接したグループと接していないグループを比較したときに、若干ですけれども攻撃的な考え方をしやすくなるという結果になっています。しかしながら、テレビゲームと

攻撃的行動に関しては異論もあります。ただ、そのような異論も含めても、3つのグループとも、暴力シーンが攻撃性に及ぼす影響は、ある程度はあるということとは認めています。

もう一つ紹介したいのは、パネル調査というものです。これは、期間を置いて同じ対象者に2回以上行う調査です。先ほどの報告で、横断的研究という言葉が出ましたが、これは縦断的研究と言われておりまして、長期的な影響をある程度予想できるといわれています。暴力シーンに接していると攻撃的になることを示す日本の研究が3つほどあります。アメリカの研究では、いろいろなメディアの暴力シーンの影響をすべてまとめて、暴力シーンに触れると攻撃性が高くなるということを示しています。テレビゲームの影響だけを長期的に検討した研究はアメリカではまだありません。

私自身の結論としては、暴力シーンが攻撃性に及ぼす影響はあるだろうと考えています。ただ、とても強いのかというと決してそんなことはなくて、メディアの影響はむしろ弱いと言ってもいいと思うのです。よく誤解されるのが、犯罪への影響です。先ほどもお話がありましたけれども、何か凶悪な犯罪、銃乱射事件などがあるとテレビゲームの影響ということが特にマスコミなどで言われますが、犯罪への影響という形で調査するのは実際かなり難しいわけです。「犯罪を犯したことがありますか」と聞いて「はい」と言う人はほとんどいないわけで、少年院などに対する調査もあるのですが、縦断的な調査を行うのはなかなか難しいのです。だから、「影響がある」＝「犯罪を犯す」というふうには結び付けないでほしいと思います。ただ、何か問題解決方法を考えるときに、若干ですが攻撃的な解決方法を思い付きやすくなるというぐらいはあるかと思っています。

ただ、全員が暴力シーンの影響を受けるわけではありません。例えば暴力シーンの文脈、暴力がどう描かれているのか、誰とどこで遊んでいるのか（一人でこもって遊ぶのか、友達とわいわいやりながら遊ぶのか、あるいはリビングで遊ぶのか、自分の部屋で遊ぶのか）、子どもの性格や性別、暴力シーンをどう見るか、暴力シーンは嫌いか好きか、わくわくするかなど、さまざまな要素によっても違います。保護者の指導方法によっても違います。私自身の専門は実はこの辺りです。「テレビゲームと子どもたち」というタイトルで「バーチャル世界のもたらす弊害から子どもを守る研究会」というところで話をしたこともあります。もし興味ある方がいらっしゃいましたら、ウェブ上に内容が紹介されていますので、ご覧ください。

もう一つネガティブな影響ということで研究数が多いのは、社会性への影響です。社会的不適応とか、そういった分野の研究が比較的多くあります。古いものでは、電子的友達仮説（Electronic Friends Hypothesis）と呼ばれていますが、ゲームセンターでよく遊んでいる青年は、友達と遊ぶよりもゲームを好むという傾向が見られるから、社会性が育たないのではないかということが言われました。

この社会性という点では幾つか研究がありますが、テレビゲームで遊んでいるからといって、必ずしも社会性が低くなるわけではないというのが結論です。例えばお茶の水女子大の坂元先生などが行った調査では、確かにテレビゲームで長い間遊んでいるほど共感性が低いという結果はみられました。ただ、それはあく

までも共感性が低い子どもたちがテレビゲームで遊んでいる可能性もあり、テレビゲームの影響かどうかは分からないのです。

では、影響なのか、影響ではないのか、どちらが先なのだろうということを検証した研究があります。そうすると、若干ですが、むしろ共感性に関しては因果関係がみられないのですが、時間の経過を追っていくと、逆に社会性が低い小学生がテレビゲームで遊ぶという因果の方向がみられています。あまり強いものではないのですが、方向性としてはそちらだったという研究があります。

さらに、イギリスのColwell先生が行った研究で、ゲームで遊んでいる生徒は友達が少ないという結果があるのですが、同じような方法で日本の中学生に調査したところ、ゲーム経験によって友達の数是不変という結果が出ました。これも具体的にどういうことなのか、なぜなのかは分からないのですが、国によってゲームで遊ぶ基本的なパターンが違うような気がします。調査などをすると、イギリスは分からないのですが、アメリカでは産まれたときから子ども部屋があったりしますし、子ども部屋に自分のテレビがある場合が多いのです。テレビゲームも子ども部屋にある。日本の場合は割と子ども部屋にはなくて居間などにありますので、その辺りもしかしたら違うのかもしれませんが。あとは予想ですけども、友達と遊ぶか、一人で遊ぶほうが多いかという点でも違うのではないかと思います。

では、社会性に全く影響がない、問題ないと言い切れるのでしょうか。一般的にはむしろ友達とゲームで遊んだり、ゲームの会話をするといえるのですが、やはり問題があるケースがないわけではありません。それが「ゲーム依存」と言われる状態です。今はVideo Game Addictionという言葉で論文が書かれていますが、これに関しては、研究者の間で異論があります。何か薬物中毒のような感じで、テレビゲームを麻薬やアルコールと同じように扱うのはとんでもないという声も強く、「中毒」という言葉を使うことに関しては批判の方が強いと思います。ある論文には薬物中毒、アルコール中毒という言い方もその患者さんにラベル付けをし、その人の人格を否定するような言い方なので、薬物でもアルコールでも中毒という言葉は使わない傾向になっているとありました。ましてやテレビゲームについては、使うべきではないような気がしますので、「テレビゲーム依存」という言葉を使わせていただきます。

● テレビゲーム依存（“中毒”）・・検討段階の指標

コンピュータゲームやテレビゲームの過度な／強迫的利用によって、社会的／情緒的問題が生じているが、過度な利用をプレイヤーがコントロールできていない（ゲームのことを1日中考えている／ゲームをする時間が少しずつ増えている／現実を忘れるためにゲームで遊んでいる／ゲームで遊ぶことをめぐって誰かとけんかをした／ゲームをするために大事なことを無視したなど）

この指標は、まだ診断基準として正式に認められたわけではなく、まだ検討されている段階なのですが、少し参考になる部分があるのではないかと考えて持つ

てきました。テレビゲームをある程度長い時間やっているから問題だというふう
に捉えられがちなのですが、研究者が口をそろえて言っているのは、そうではな
いということです。そこでどのような問題が生じているか。具体的な指標があげ
られていますが、少しぐらいなら、ゲームが好きな人にはほとんど当てはまると
思うのです。しかし、これが「いつも」になってしまうと問題なのです。

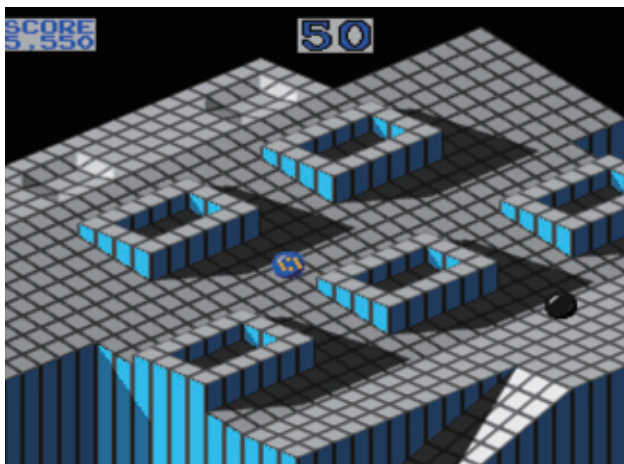
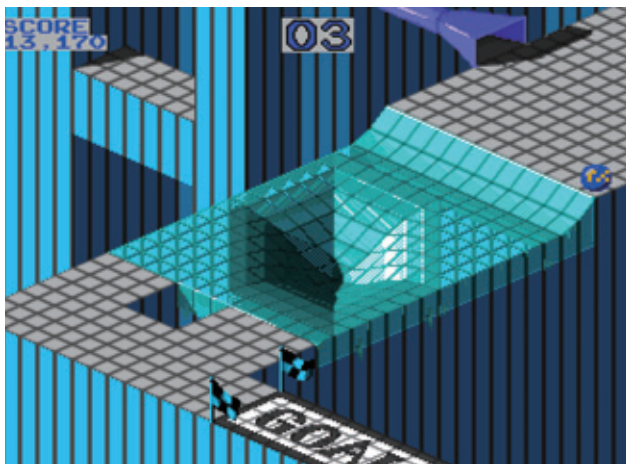
私自身もゲーム研究をしているのでゲームをやらないわけではないのですが、
さすがに大人なので1日中はゲームのことを考えられないですけれども、結構
ゲームで遊んでしまうこともあります。なかなかプレイ時間を増やすことはでき
ませんが、嫌なことがあるとゲームで遊ぶというのは、恐らく皆さん多少ある
と思います。ただ、これが「いつも」になってしまうとやはり依存状態になりま
す。そういう意味では自分自身をチェックする意味で、例えば、1回学校を休ん
でしまったとか、そういうことがあったら「ちょっと危険」だとか、なかなかい
い指標なのではないかと思います。

学校を休むとか仕事をさぼった、あるいは主婦だったら晩ご飯を作らないと
か、そういうことは「コントロールできていない」ということです。逆に、夢中
になっているけど学校の成績は下がっていないのであれば、つまりコントロール
できていれば問題はないと言えると思うのです。ではどこら辺から病的なのか
ということは難しいのですが、この指標に基づく、オランダの調査では2%ぐ
らいといわれています。アメリカのある研究者は、予備軍も含めてもう少し増え
て、9%ぐらいなのではないかといっています。

オランダの調査によれば、例えばゲーム時間がすごく長いことと、生活満足度
や孤独感、社会性、攻撃性などの間でも関連性がみられるそうです。このような
少数の人たちに関しては、社会的に引きこもった状態や孤独感にも関連している
可能性があるということです。また、一見ゲームだけが問題なのだと親や周り
の人は思うけれど、実はその裏に深刻な問題やストレスを抱えている場合が多い
のです。むしろそちらが原因で、何となく学校に行きたくないということがあっ
て、何となくゲームにのめり込んでいく。そうすると、もともとの原因を解決し
ないと、ゲーム依存症は治らないという場合が少なくないという報告がありま
す。ゲームだけが責められている感じがしますが、それは違う可能性もあるとい
うことだと思います。

次に、テレビゲームのポジティブな影響についてお話しします。比較的研究
が多く行われているのは、視覚や空間処理能力に対する影響です。たとえば
「Marble Madness」という、ボールをある空間で動かすゲームがあります。ゴー
ルに向かって坂のようになっているところにボールを転がすのですが、落とし
てはいけません。だから、図形の問題というよりも、ゲームで体験させなが
ら、空間というものはこうなっていると理解させます。こういったところは落ち
るとか、当たり前のことなのですが、体験させた方がより学ぶということです。
これによって「空間処理能力」、つまり画面の情報を読み取ったり活用したりす
るような能力が上がるという研究があります。

また、「図像能力」、平たくいえば写真や図表のようなイメージを読み取る能力



Marble Madness

についての大学生を対象に行った研究もあります。ボードゲームで遊んだ場合とテレビゲームで遊んだ場合を比較すると、図をたくさん使っているいろいろなことを説明する力が、テレビゲームで遊んだグループの方で多く見られます。しかし、言葉の使用という意味ではボードゲームの方が多かったという結果です。これはだいぶ前の研究ですが、今ではテレビゲームでも無線通信で話をしないとできないようなものがあるので、その辺りはもしかすると変わっているかもしれません。いずれにせよ、グラフィックの利用という点では効果が期待できるということです。

さらに、多くの異なる物体の動きを追う「視覚的注意力」も養われます。普通ですと、人間の視野にはある程度の限界があって、一つの点をクリックしたときに、同時に他の点を見つけようとしても、なかなか離れたところからは見つからないのです。しかしながら、ゲームを経験していると結構離れた位置まで見えていた、今、光ったということが分かるとか、あるいは複数のものが動いている場合にも、よく気が付くというようなことがあります。

「空間視覚化」という能力にもポジティブな影響を与えます。図形を頭の中で回転させるという「心的回転」をする能力がテレビゲームで遊んでいる人の方が高いことを示す実験があります。例えば大学生になっても10時間ぐらいのトレーニングで心的回転能力が上がるという結果を示した実験もあります。特に女性はそういった図形の問題や数学が苦手な人も多いと言われており、ゲームを使ったトレーニングが効果的になる可能性があります。

また、「平行情報処理能力」とは異なる情報を同時に処理する力で、日本で幼稚園児を対象に行われた研究があります。例えば、赤の四角が前に出て、次は緑の四角が出て、さっきと同じか違うかを問う、今度は赤の四角が出て、次に赤の丸が出て、さっきと同じか違うかを問うという形で反応速度を競うというものです。それで比べますと、正確さでは同じぐらいだったのですが、ゲームでたくさん遊んでいる幼稚園児ほど反応速度が速かったのです。

また、面白いポジティブな影響として、「帰納的問題解決能力」があります。これは規則性を発見するもので、コンピューター相手にじゃんけんをさせるのです。例えばチョキしか出さないとかグーしか出さないコンピューターで、3回勝



MediEvil 2

つまでに何回じゃんけんをするかというテストをしました。すると、ゲームをたくさんやっている子どもの方が早く法則を見抜くということで、明らかに差が見られました。これはゲームが好きな方は分かると思うのですが、ゲームでは「これをしなさい」と最初に言われません。ただ電源を入れてゲームをし始める。何をするかというのは言われない場合も多く、目的が分からない空間にほうり投げられるような感じで、「これはこうするのかな」みたいな感じで進めていきます。うまくいかないときも、どうすればいいか誰も教えてくれません。ただいろいろやってみて、「こうかな」「こうかな」という感じで規則性を発見する。子どもたちは無意識のうちにゲームを通してこういうことを学んでいる可能性があるということです。

もう一つのポジティブな影響として、「学習意欲」を高めるということがあります。ビクトリア朝時代のロンドンが背景になった「MediEvil 2」というゲームがあるのですが、このゲームを使って勉強した子どもたちの方が歴史的な内容の理解が深まったという研究があります。どんなにビジュアルで素晴らしい写真集でも、やはりゲームの方が楽しいということは十分理解できますし、同じことが書いてあっても面白いキャラクターが話してくれた方が興味を引くのは大人でも同じだと思います。東京大学で行われた研究でも、「大航海時代」というオンラインゲームを使った授業をやったところ、歴史の学習への意欲がかなり高くなったようです。ですから、学生たちには苦手な分野を、ゲームにして教えると、少なくとも興味をもつという点では、全然違うと思います。

最後に、ではどのようにしたらいいかという対応策についてお話させていただきます。テレビゲームで遊ぶ時間を保護者がある程度制限することは、暴力シーンの影響を弱める力があります。これはパネル調査で効果が見られています。しかしながら、厳しければ厳しいほどいいというわけではないようです。たとえば、インタビュー調査をしますと、いわゆる厳しい家庭の子どもは、よその家で、他の子どもたちがいっぱい遊んでいるときに、一人でゲームで遊んでいるという場合もあるようです。公園にいてみんなが遊んでいるときに、彼だけは一人でゲームをしている。それだったら家でゲームで遊んでいた方がいいよう

な気もします。ですから、ご家庭でも、子どもがやるべきことをやったら自由にさせてあげるのもいいのかもしれないという感じがします。たとえば、勉強をきちんと1時間やって、ゲームをする時間を自分でたっぷり作りなさいというののひとつかもしれないということです。

子どものフラストレーションを考慮することも大事です。例えば「今、止めなさい」と言われても、今やめると「これまでやったことがすべて無駄になる」ことがゲームではあります。ですから、ゲームに詳しいお母さんは「ここで終わりだよ」とセーブポイントでやめさせるとか、兄弟がいる場合は「ゲームオーバーごとに交代」というルールを決めているという話を聞きました。

最終的には、小さいうちは保護者がコントロールしていいと思うのですが、成長するにつれて、自分でコントロールさせることが重要です。これは将来、携帯電話やインターネットなどを自己管理する力へとつながっていくと思います。もしかしたら、これからはメディアの自己コントロール能力を小さいころからゲームで付けさせるということもできると思います。

もう一つの対応策はゲームの内容を制限することです。子どもの年齢にふさわしいゲームであるかを年齢別のレーティングで確認することです。また、インターネットなどで調べるとある程度ゲーム内容が分かります。今は各メーカーからかなり情報が提供されていますので、「うーん」と思うような内容のゲームは買わないことです。そして、遊んでほしくないゲームに関しては、きちんと親の態度を示すことで、そういったことに気付かせるということも重要です。

もう一つの対応策としては、子どもと一緒にゲームで遊んで子どもたちの考えを知る、あるいは話をすることです。小さいうちはある程度制限できますが、思春期ぐらいになると制限しても隠れてやりますから、どうせなら話をした方がいいと思います。例えば、人が死んだら生き返ると思うかということや、ちゃんと子どもとディスカッションしていく。「リセットしたら人が死んでも生き返るのではないかと思っている人がいる」とよく言われていますが、ちゃんと話をしておけばいいということです。あるお母さんは、テレビを見ながら、「本当にこれほど殴られたら、どうなると思う？」とよく話すそうです。映画でも、「もう4回ぐらい死んでいるでしょう」というぐらい殴られてもまだ生きていることがあるので、そんな話をする。あるいは、そんな難しい話でなくてもいいと思うのです。「このシーン、どう思う？」とか、「どのキャラクターが好き？ なぜ？」といった話をすることによって、子どもの価値観を知ることできますし、コミュニケーション能力も養われると思います。

結論として申し上げますと、子どもたちはゲームという遊びを通してたくさんのことを学んでいます。その中には良いこともあれば悪いこともある。悪いことはやはり「これは悪いよね」と教えていく、いいことは「これはいい」と教えていく。それをテレビでは皆さんされていると思うのですが、ゲームでもできます。ゲームの中には悪いこともあります。人の家に入って何かを盗るというのもゲームではよくありますが、本当にやったら大変だということを教えていけば、ゲームの中ではあってもいいのかもしれないと思います。あるいは、ゲームを通

して友達と交渉していく。残念ながらゲームをすると交渉力が高まるという研究は報告されていませんが、ゲームを通してコミュニケーションが行われているということです。これについては今後の研究に期待したいと思っています。

最後に「新しい時代を切り開くために必要なこと」も子どもたちはゲームを通して学んでいる可能性があります。今の子どもたちが例えば30代、40代になったときに何が必要なのかと考えると、私たちにはわからない。これからはWeb2.0の時代と言われますが、もっと先に進んでWeb3.0、4.0の時代を作っていく世代に今の子どもたちはなっていくと思います。だから、そういったときに、もしかしたら必要な何かの能力を今、子どもたちは学んでいるのかもしれませんが。もちろん、「いや、これはちょっと」という内容のゲームは与えるべきではないと思うのですが、もしかしたら、私たち大人にはあまり大事とは思えないことも、子どもたちの世代にとっては大事なことがあり、そのようなことをゲームを通して学んでいるという可能性も否定できないように思います。

パネルディスカッション

進行：江 蘇蘇（東芝セミコンダクター社勤務、SGRA 研究員）

パネリスト：大多和直樹（東京大学大学院総合教育研究センター・助教）

佐々木 敏（東京大学大学院医学系研究科教授）

渋谷 明子（慶応義塾大学メディアコミュニケーション研究所研究員）



江 蘇蘇 進行を務めさせていただく、江蘇蘇と申します。よろしくお願いします。私は大学では無線通信の研究をしていました。3年前に東芝に入社して、今はデジタルテレビの開発をしています。そこで、今回のテーマと関連しているところなのですが、会社では高性能、高画質、高品質のものを求めている、開発者の私たちには常に「3Dの画像が本当にきれいに映って、さらに現実味を帯びるような画質のテレビを出しなさい」と言われています。今日の講演を聞いていますと、果たしてそういう高画質のものを私たち開発者が出していいのか、子どもに悪影響を与えるのではないかという心配が出てきました。そういった意味でも、テレビゲームというものが子どもへ良い影響を与えるのか悪い影響を与えるのか、簡単に結論は出ないと思うのですが、いろいろとご教示いただければと思います。また、参加されている方々も、子どもがいらっしゃる方や、これから子どもを持つ方もたくさんいると思います。明日はわが身ということで、皆さままでディスカッションしていければと思います。

早速ですが、質問に入ります。まず、シム・チュン・キャットさんから「良い本と悪い本があるように、良いテレビゲームと悪いテレビゲームもそれぞれある

はずです。本の選び方を親や学校が子どもに教えるように、テレビゲームの選び方もちゃんと教えるべきなのではないか。そういう意味で、学校はバーチャルメディア、例えばIT教育をもっと教育に取り入れるべきではないか」という質問です。では、私に一番近い大多和先生の方から、ひとりずつご意見をお聞かせください。

■ 大多和

僕自身は、良いゲームと悪いゲームを峻別するところにあまり興味がありませんので、うまく答えられません。ただ、バーチャルメディアを学校に取り入れるということについては、僕自身ももっと取り入れた方がいいと思っているのですが、そこに先ほど発表したように何か混乱があると思っています。というのは、今、バーチャル自体を危険だと思っている節がありまして、特に日本の学校では学校教育にそれを入れづらい。「視聴覚教育からメディア教育へ」という形で導入を期待する動きはあるのです。しかし、どこか危険だと思っているところがあります。実はITを学校へ入れるために、当時の文部省（現在の文科省）が入れ方のガイドブックを作りました。そこで面白かったのが、「メディアで森を見せても、それは現実ではないので、体験学習と組み合わせてください」と言っていることです。アンビバレントなまま教育に入れて、リアルを見ることによってメディアの持つバーチャルな特質を中和しようというような発想が日本にあるわけです。「バーチャルは危険、リアルはいい」という二項対立自体をもう一度捉え直さないと、きちんと導入できないのではないかと考えています。

■ 佐々木

僕の専門分野ではないので、ほとんど個人的な体験談になってしまいますが、まず、先ほど三次元という話が出ました。三次元は本や紙では再現できません。ところが画面だと、画面自体は二次元ですが、うまく使えば三次元としての利用が可能です。三次元に見せるという特徴がすごく良い面だろうと僕は感じています。ですから、教育の中で三次元を教えたいときには使えると思います。

医学教育の中で使われるのは、例えば解剖学です。人体を見たときに、一方から見るだけでなく、別の角度から見たらどうなるかという想像もできなくてはならないわけです。そういう教育に積極的に用いられていくであろうと思います。小学校の段階でも同じようなことがあるのではないかと考えます。実際には人間の体を切ってはいけない、けれどわれわれはそれを知らなければならないということで、そこに疑似体験が教育に生かせるのです。

でも、その逆は怖いと思います。目の前にあるのにそちらを触ろうとしないで、画面上で三次元の疑似体験をするというパターンです。例えば僕は子どものころ昆虫が好きだったのですが、虫に触ると、子どもとしては予想もしない反応をしたり、この虫はこの葉っぱにいるのに別の葉っぱにはいないということが分かったりします。ところが、疑似体験はあらかじめ作られたものですから、作る人の頭の範囲内でしか画像は出てきません。これが疑似体験の限界のはずです。自然は限界を超えていて、知らないものまで出てきます。疑似体験は、その本体験よりも情報量が少ないのです。それを作っている人の頭からしか出てこない。そうすると、作っている人の頭が狭かったら、それはたとえ三次元に見えても、

かなり次元の低い情報量、そして、教育内容になってしまうであろうと思います。

ですから、もしも本当に体験ができるものであれば、ぜひそれを温存していただいて、疑似体験でいけるのではないかという即断はしていただきたくないと思います。結局、大多和先生と同じような意見になると思うのですが、良い面と悪い面がありますが、それをどう使うかということです。ゲームだからできることもあります。特に僕は三次元というところがすごいと思っているのですが、そこをうまく生かせるようなところに使うように進んでほしいと感じました。私の専門分野ではないので、個人的な経験に基づくものです。

渋谷 最近の研究で、向社会的行動とか援助行動という誰かを助けるというシーンがあるようなゲームで遊んでいると、人を助けるという向社会的行動が増えるというポジティブな影響も見られています。

そういったことを典型的に含んだ良いゲームとしてどんなものがあるのかと聞かれるのですが、自信を持ってお勧めできるのは、例えば「どうぶつの森」というゲームです。これは、動物がいる森で、釣りをしたり虫を捕ったりするゲームで、何かを博物館に寄贈したり、隣人を助けたり、ゲームのなかで人に喜ばれるようなことをするのです。女の子を中心に結構人気のあるゲームですが、これは非の打ちどころのない良いゲームなのではないかと思います。

それ以外にも幾つかあります。例えば「シムシティ」という街をつくったりするゲーム。先ほど虫という話が出ましたが、虫への興味を引きつけるという意味では、「どうぶつの森」もそうですが、「ムシキング」というゲームがあります。うちの子も虫が嫌いだったのですが、「どうぶつの森」で虫捕りをやって、ある日突然「お母さん、虫捕りがしたい」と言い出したことがありました。ゲームを通して昆虫への関心を高めるということもあると思います。ポケモンなども、ゲームでカタカナを覚えたとか、動物の名前を英語で知ったという話をよく聞きます。あれはバーチャルな世界なのですが、それを通していろいろな生き物に親しみを持つという意味ではいいと思っています。

脳トレーニングゲームなど、教育的なゲームも今はたくさん出ています。そういったゲームの教育効果が、ほかの形式の教育と比べて本当に高いのかどうかは、私自身も分かりません。ただ、興味を引くといいますか、学習意欲を高めるという意味ではいいような気がします。また、脳トレゲームを子どもが遊んでいるという話はあまり聞かなくて、大人の方が楽しんでいるような気がします。私は、ゲームはやはり楽しい方がいいと思います。むしろお勉強だということは気づかないで、ゲームの中で、いろいろ学べるような要素がたくさんあった方がいいような気がします。ですから、学校教育には直接役立たないかもしれないと思うのですが、娯楽世界の方に位置しているけれども、学校では学べないものを学べるということがゲームにあればいいのではないかと思います。

江 佐々木先生の話聞いて、私も少しは胸を張って3Dの画像の開発ができるのではないかと安心しています。良いゲームと悪いゲーム、良い影響を与えるゲー

ムと悪い影響を与えるゲームというように、一概にはっきりと二分化はされないかと思うのですが、同様な質問もたくさんいただいています。

杜 最近ゲームの人気メーカーである任天堂から「Wii Fit」という製品が出てきました。そういう製品は運動しながらゲームするというもので、健康に良いと言えます。それも一つの発展方向と考えています。肥満も抑えるのではないかと考えていますが、どう思いますか。

江 私の先輩も今までいろいろなダイエットを試して成功しなかったのですけれども、「Wii Fit」を始めて6カ月で10kgぐらいやせました。これは本当に衝撃的で、会社の健康保険センターが心配して電話をかけてくるくらいだったのです。こういうことも良い影響なのではないかと個人的には思います。

佐々木 健康になりたいとかやせたいとか思うときに、最もいけないのは、つらいことです。食べてはいけないとか動かなくてはならない、何かをしなければならないと思ったら、続かないのです。体重を落とそうとか血圧を上げないようにしようというのは、18歳のときの体重が、その30年後ぐらいに起こる病気の基になってくるからです。数カ月で10kg落とすと僕でも心配になって聞きにいくと思うのですが、むしろ徐々に落としていくことが大切です。徐々に落とすということは、自分がそれをやっているということに気付かなくなっているぐらいがいいのです。「今、私は減量しているのだ」と思っては駄目です。1週間で5キロやせるダイエットなどは大体駄目で、その後5kg以上太ります。

そうではなくて、テレビゲームをしていたら、結果として運動していた。あのゲームを作っている人たちや使おうとしている人たちは、その心理を狙っているわけです。「遊んでいたらやせちゃった」という感じです。ほかにやせる手段がある人は、別にわざわざそれをする人はいないと思うのですが、現代社会において、家が狭いとか、道路で遊ぶわけにはいかなくなったときに、代わりにゲームで場所を提供しましょうというようになってきたのだと思います。その意味では現代にうまく着目し、画面の中と自分の体をつなぎ合わせたという意味でとても良くできているし、活用してほしいと思います。

ただ、それだけで健康が保証されると思ったら間違いです。先ほどゲームのところでも出てきましたが、ほどほどにするのが大切で、ほかに健康に対してしなければならないことはたくさんありますから、そちらもお忘れなくということをつけ加えておきます。

大多和 私も「Wii Fit」に興味があり、うちでも買おうかなと思っています。あれは確かに健康にいいということですが、個別的な問題かというところ、そうでもないような気がします。例えば「Wii Fit」だったら良くて、何とかだと駄目だという問題ではないわけです。健康志向とかダイエットというのは、体型コンプレックスなども含めて、今、産業が狙っているところなのです。ダイエット製品がものすごく出てきています。テレビ通販でいろいろなダイエットが盛んに出ていま

す。そういう人のコンプレックスに産業界がつけ込んでいる。今、健康や肥満というか、美容が注目され過ぎているというところがあって、「Wii Fit」もその一環にあるような気がします。

ただ、ゲームをやり過ぎると何が問題なのかということから肥満の問題ができました。そこが実証研究をされている先生方の一つのポイントだと思います。クリティカルでないところの影響を個別にこれはいい、悪いと論じることにとどこまで意味があるのかと思っています。これをあまりやり過ぎますと、みのもんたさんの健康番組で、これをやるといいのだと毎日ほかのことを言うような、みのもんた的な「いい影響」を語っていくような感じがしてしまうのです。ですから、このような研究には、「何が問題か」ということに注目していることが重要だと思っています。

江 クリティカルであることは、とても重要だと思うのですが、専門ではないので、具体的にどういうところなのかイメージがわかりません。中毒にならないために自分をコントロールするところなのかとも思うのですが、皆さまの議論をお聞かせください。

渋谷先生はご発表で、自分をコントロールすることが重要であると強調されました。例えば、子どもがゲームをここまでにして次は宿題をやるというようにです。しかし、自分ではコントロールしにくいところだと思います。親がその部分をコントロールしてあげる場合には具体的にどういうふうにやっていけばいいかというところを、少し教えていただければと思います。

渋谷 結局のところ、試行錯誤的にいろいろやってみるしかないと思います。よくどうしたらいいのかということを経験的に聞かれるのですが、子どもも違いますし、親も違いますので、うまくいけばそれが良かったのだらうと思うのです。たとえば目覚ましをつけて30分間やらせているという保護者がいらっしゃいます。教育者の書いた本などには確かに30分がいいと書いてあって、小児科学会もそれを推奨しています。実際に実践しているという保護者にインタビューをしたことがあったのですが、「そうしないとゲームを捨てる」と子どもに言っているそうです。その子どもには直接インタビューしていませんが、30分をどう使うかといつも考えるような気がしないでもない。もう少し自由でもよいように思います。そうすると、もしかすると飽きてしまって、もうゲームは面白くないというかもしれません。ゲームにはそういった側面もあるのではないかと思います。

先ほどの「Wii Fit」の話に戻りますが、アメリカなどではやせたとか健康にいいという発表があるようです。こういった研究は割とテレビなどで報道され話題にはなるのですが、論文としては発表されない場合もあります。ただ、「Wii」はゲームの在り方をかなり根本的に変えた部分があります。「Wii Sports」も、ゲームのコントローラーを振り回すだけで遊べ、何が大きく変わったかという、子どもではなくてお年寄りの方が孫と一緒に遊ぶ光景があちこちで見られています。我が家も例外ではなく、クリスマスのパーティーのときに、今までゲームをやらうとしなかったうちの親の世代が、ボーリングをしたり、テニスをして

いる。うちだけかな、あるいは任天堂のコマーシャルだけかなと思ったのですが、そういう話をよく聞くのです。任天堂さんがそこまで狙っていたかどうかは分からないのですが、実際にそういう現象になっています。ゲームと社会性が問題になっているのですが、ゲームの在り方を変えたように思います。

ただ問題なのは、「Wii Fit」を買った人が今どれだけ続けているかということです。私も買いましたが、今は全くやっていません。「Wii Sports」もたまにやりますが、あまりやっていません。今度は「Wii Resort」というものが出るのですが、そう考えると、ゲームは万能ではないと思います。やはりゲームから学べることがすべてだと思うのは大間違いで、ゲームは使えようだと思います。

江 「Wii Fit」はいいゲームなのではないかという方向に流れているようです。

次に、個人的にも興味を持っている質問です。「最近の医学では脳についての研究が進んできています。ゲームを行っているときに前頭前野が全く働いていないという研究結果が発表されていますが、脳への影響についてはどのように考えていらっしゃいますか。人の心や感情が育つ力への影響についても教えてください」ということです。

佐々木

僕は体の方の専門家であって、脳科学の方は全く素人です。むしろ渋谷先生にお答えいただいた方がいい、少なくとも近いのではないかと思います。しかし、僕が今ご質問に対して考えた範囲内と言いますと、ゲームでは「こう来たらああ行くのか」といった感じで、短時間で反応します。だから、反応能力に関しては養われるように思うのですが、かなり漠然とした思考とか、自分で順に考えていくという思考能力、それからもっといくと、いろいろなものを総合的に考えていく力というものに関しては、果たしてゲームやテレビで養われるのか疑問です。テレビの番組を見ていて僕は思うのですが、作り手よりも、ゲームを使ったりテレビを見ている人の方がそういう力が大きかったり、また大きく成長しようと思っている人たちの場合、制作者が負けてしまうのではないのでしょうか。つまり、テレビを見ていると面白くないときがあります。それは、見ている側が制作者を越えてしまっているときです。「このドラマ、結末がばれているよ」とか、ゲームなどで森を再現したけれど、実際に森をよく知っている人にとっては「あの葉っぱにこのチョウは止まらないんだけど」というようなことがあって、それだと単なる反応だけで終わってしまいます。それを越えている人から見ると、ばれている。でも、知らない人から見ると、そういう世界があるというところまで思い至りません。ですから、先ほど渋谷先生が強調されましたように、親しむということに対しては良いかもしれませんが、考えて自分の世界を作っていく、人間の考えるという能力にどこまでくい込めるか、またそれをどこまで育てるか、育てられるかというところは、まだ未知の段階ではないのでしょうか。これは全く素人の意見で、むしろ僕は両先生にお聞きしたいです。

渋谷

一度「ゲーム脳」ということが言われて、『ゲーム脳の恐怖』という本まで出ています。私もよく質問をいただいたのですが、私自身も脳の専門ではないの

で、はっきりとしたお答えはできません。確かに、あるゲームをやりと前頭前野がその後あまり活動しないという研究結果はございます。東京大学の開先生の研究室で行われた実験なのですが、ただ、それはあくまで短期的な影響だというのが今の考え方の主流ではないかと思っています。ではゲームをたくさんやっていると前頭前野が全く働かなくなるのかというと、決してそんなことはなく、ほかの子とオセロゲームをやっていたときや、プロの方が囲碁や将棋をやるときは、むしろ脳を使いたい場所に集中させるために、逆に前頭前野が働かないというような研究結果もあるようです。ですから、むしろ前頭前野が動いていないのはリラックスしているからだという考え方もあります。

やはりゲームには得意な分野と苦手な分野があると思います。視覚的な注意、いろいろ複雑なものをたくさん見るという点では鍛えられるでしょうが、一方で、いろいろなものに注意を向け「マルチ脳」になっていくと、その副作用もあると思うのです。集中力がなくなるという指摘もあります。ただ、まだそれが本当にゲームの影響なのかどうかは分かっていません。今後の研究のテーマだと思います。考え方を鍛えられるようなゲームも作られつつありますが、残念ながら効果の方は分かりません。

■ 大多和

実はまだ表面化はそれほどしていませんけれども、私は脳科学対社会学という形でそのうちけんかが始まるのではないかと危惧しています。例えばNHKの「男と女」シリーズというものがあまして、男と女の脳が違うといわれています。科学の範囲ではそのとおりでしょう。しかしながら、ゲームにせよ、テレビ番組にせよ、受けとる側が「ほら見ろ、やっぱり男と女は違うから別の仕事をやるべきなのだ」となるのが怖いのです。社会学の方は、それとは逆にジェンダーという概念を持ち出して、性別というものは、本質的な違いと言うよりも社会的に決められているという形で今までずっと研究してきました。これは社会の受けとり方の問題なのです。しかし、「脳科学者が言っているのだから、男と女は本質的に違うのだ」というような対立的な話になると、また混乱状況が増すのではないかと思います。

■ 江

会社でも、この仕事は男の人が長けているとか、この仕事は女の人が長けているというようによく言われます。確かにそういったこともあるかもしれないのですが、はっきりと区別がつくところではないと、3年間、会社生活をしてきて思います。

■ ダルウィッシュ

次々と新しいテレビゲーム、ソフトウェアやハードウェアなどがいろいろと発売されています。そのため、子どもはいつも新しいゲームを欲しがって、買ってあげないと学校に行きません。それは私の弟の問題なのですが、宿題もやらないと反抗することがあります。この問題にどう対応したらいいのか、ずっと前から考えております。先生方はどう思っていますか。

■ 渋谷

なかなか頑固なお子さんで、そういう手もあったかと思いました（笑）。「学校

に行かなくていい」と言ってもいいのではないかと私は思います。やはり一定のルールを作って、子どもが欲しいものを無限に買い与える必要はないと思うのです。我が家では、ゲームを欲しがった時に、「あのゲームをまだクリアしていないじゃない」と言って新しいゲームを買わないときがあります。子どもは今のゲームに詰まると新しいゲームを欲しがると思うのですが、やはり親の判断で買い与えるかどうか決めるべきではないかと思っています。

もしかしたら、そのゲームは子どもたちの間で人気で、みんなで無線通信で遊ぶというようなゲームかもしれません。その場合は、いろいろな意味でプラスの面もあるような気がしています。みんなが見ている番組を見て、テレビの話題で友達とコミュニケーションを図ったという例があります。ゲームで一人遊びをさせるのではなく、友達とのコミュニケーションを円滑にするという側面がゲームにはあるように思います。

江 弟さんも頑固ですけども、私も昔は結構頑固でした。今でもある現象だと思うのですが、学校に行って友達と話が合わない、なかなか友達づくりも難しいです。男の子ですとゲームの話をしたがるでしょうし、そういう話についていけないと、友達と疎遠になってしまうこともあると思うのです。

佐々木 どうすればいいのかというのは難しいですね。でも、その前にまず考えるべきことは、そういう場合はゲームの中身ではなく、ゲームがコミュニケーションツールになっているということでしょう。何でもいいのですが、それを持っていなかったら友達の輪に入れないという形で、現代は何かそういう一つのユニフォームなもの、シンボルになるものが作られやすい社会ではないかという気がします。商業社会の中で子どもが消費のターゲットになっているという話がありましたが、大体そういうときによく起こりがちな話です。すなわち同じようなものを子どもたちに並べようとする、それを持っていないとその社会に入っていけないというように、大人の産業社会の方が仕向けてしまうという構造です。

しかし、そういうものがなかった時代は、同じようなものを持って来ようとしても、持って来るものが少しずつ違っていました。例えば石がはやったら、子どもたちはあちこちから石を拾って来ますが、集めてみたら色が少しずつ違う。そこから会話が始まって、得意・不得意とか、あの子は赤い色が好きなのだということが分かるのですが、商品を買ってくると全部同じものが並んで、そうでないと仲間に入れない。僕はむしろ、そういう考え方の方が怖いと思います。「僕はそのゲームは嫌いだ」と言うような子どもの方が、将来たくましい気がするのです。そのゲームを持っていない、または知らないことで、子どもの輪に入れないことがあるかもしれませんが、そのときに少し違うゲームを持って行って、「こっちの方が面白いよ」と言えるような子ども、そして子どもたちの中で会話ができるような子どもが増えてほしいと思います。

そのような教育をしなさいというのではなく、そのような会話を子どもが見えるところで大人がもっとすべきです。「今年はやっているのは、この色だから」と言うのではなく、「私はこの色の服が好きだから」「どう？ 私にはよく似合うで

しょう」というような、もっと個人、個人を尊重するような社会が必要だと思います。話が急に飛んでしましますが、特に異文化、皆さん方のようにほかの国から、ほかの文化から来た人たちが、文化が違うということに反発したり、困ったり、その一方で面白がったりするように、いろいろな人がいて、いろいろな好みがあって、そしていろいろなものがあるって楽しいねとなる。そうすると、一つのゲームがはやって、この2週間だけみんなそれをしているというようなことではなく、もう少し落ち着いてゲームを使う、楽しむ、変わっていくというようになると、先ほど来お話が出ていたテレビゲームの良い面を活用するということが前面に、そして現実的にもっとできるように感じました。

答えにはならないのですが、「僕、そんなのは好きじゃないよ」という子ども、「僕はこっちが好き」というような子どもがもっと増えてくれたらうれしいと思います。どうすればいいかは、教育学の先生の方が多分いいでしょう。

■ 大多和

これは難しい問題で、よく分かりません。新しいものをどんどん更新するというのは、テレビゲームの本質と関係しているのではないかと私は思います。

私はインタビュー調査をやりましたけれども、インタビューをすると、子どもたちは、はまった経験よりも、むしろ「すぐ飽きちゃう」という形で飽きた経験の方を語る傾向にありました。ですから、どんどん新しいものが出て、ちょっとやっては飽きるとというのがテレビゲーム経験なのではないかと思います。

一方、格闘ゲームというものが90年代からはやりましたが、大会になっています。かなり賞金も出して、マニアの人が集まるような世界大会もあったりします。そういう世界大会が成立するようなゲームはすごく、全然違う相撲とボクシングで戦っても格闘が成り立つように調整されています。テストゲーマーというマニアの人にテストさせますが、テスト代だけで数億円かかっているというくらい組み上げるのです。将棋や囲碁の世界であれば、ずっとルールは変わらないけれど、いまだに新しい手が生まれてきて、それを味わう。一方、緻密に組んでもどんどん捨てて、新しいバージョンを出すのがテレビゲームの世界です。子どもたちがいつも新しいものをもっと欲しがるのは、何かそういうものと関係しているような気もしています。

■ 江

ゲームは確かにどんどん新しいバージョンが出てきていて、それにみんなも引かれていって、中毒とまではいかないかもしれないのですが、依存症になっていってしまうことがあると思います。その点でも、いかにコントロールするのかというところが一番クリティカルになってくるのではないかと個人的には思います。そのコントロールのところがきつと難しくて、こうすればいいと一概には言えないのだと思います。次の質問に移ります。

■ 羅

大人になってからの肥満というより、子どものときの肥満要因について質問をさせていただきます。そのときの肥満は予防できるのでしょうか。

■ 佐々木

まず、相当部分が遺伝によります。簡単に言いますと、子どもはお父さんとお

母さんのそれぞれの遺伝子を半分ずつもらって生まれてきます。そして、太りやすい体質の方、太りにくい体質の方がいます。そうすると、太りやすい体質のお父さん、あるいはお母さん、またはその両方の子どもは、やはり太りやすいということになります。

実際にそういう傾向はあるのですが、面白い結果が一つあります。だったら、背の高いお父さんとお母さんの子どもは背が高いか、子どもの身長と体重はお父さんお母さんとどれくらい似ているかという研究をすると、身長はとてもよく似るのですが、体重はあまり似ないのです。これはなぜか分かりますか。身長は遺伝に規定されている部分が多いのです。そして、環境、生活習慣に規定されている部分が少ない。逆に、体重は遺伝に規定されている部分が比較的少なく、環境に規定されている部分が比較的大きい。従って、肥満の一部分はお父さんお母さんの結果なのですが、実は肥満の原因の半分以上がその子どもの生活環境ということになるようです。

ではどうすれば予防できるのでしょうか。単純に言いますと、肥満というのはエネルギー、要するにカロリーを必要よりもたくさん摂っているということです。それには二つあって、食べ過ぎか、使い足らないかです。現代の社会はエネルギーを使う、体を動かすという必要がどんどん小さくなっています。日本では学校へ行くのに長い距離を歩きません。それから、バスや電車で行くこともある。特に東京の子どもだったら、地下鉄に乗って通学している子もいます。その一方で、僕も研究で行ったりするのですが、途上国や田舎では学校へ行くのに山を越えるなど、随分と歩いて行きます。またそれが、大変だと思ったら、楽しそうに遊びながら行くのですね。その間で随分いろいろなものを彼らは勉強しているのを現実に見ているのです。そうすると自然にエネルギーを使っているわけですが、都会の生活ではその機会が少なくなってきた。

僕が子どもだったころは、道路でキャッチボールができました。車が来なかったからです。それから、田んぼで野球もし、サッカーもし、そして川原を走りました。そういう環境が周りにありました。ところが今、僕たちの周りにそういう環境が少なくなりました。そうすると、体を動かさなくなって、エネルギーが余ってしまうわけです。

その次に食べる方なのですが、困ったことに、これは恐らくこれから日本だけでなく中国や東アジア、東南アジア全部を含めての大きな問題になると思います。値段の高い食品、と値段の安い食品では、どちらにたくさんのエネルギーが入っていると思いますか。例えば100円で何か買うとき、1000円で何かを買うとき、実はいろいろな食品を並べていくと、値段の安い食品の方にたくさんエネルギー、カロリーが入っています。そして、体を支えてくれるカロリー、エネルギー以外の栄養素がたくさんありますが、その栄養素は値段の高い方にたくさん入っているのです。そのために、子どもの肥満は（大人の肥満もかなり近いのですが）十分に食べるものを買うことができない子どもたちの方に起こってきています。すなわち、安い食べ物を買うとエネルギーだけが入ってくるのです。ちゃんと成長する、それからその後病気にならないための栄養素はそこにはあまり入っていないという大きな問題があるのです。

これはダブルパンチです。この子に買ってあげられる食べ物にはエネルギーだけしか入っていない、そして、そのエネルギーを使うための場所を僕たちが提供できないという問題があるのです。現代社会では、大人はその両方を考えなければいけません。さっきのゲームではありませんが、子どもたちが知らず知らずのうちに体を動かせる環境を与え、同時に、その子どもたちに差し出す食べ物が、知らず知らずのうちにエネルギーが多くなり過ぎない、そしてそれ以外の栄養素がたくさん入っているものをしっかり選んであげられるように、大人の方がもっと知識を持つ必要があると思うのです。実は、そのために僕たちはテレビゲームを開発しようとしています。

江 佐々木先生、ありがとうございます。ぜひ皆さまのためになるテレビゲームの開発をお願いします。

今、都会と田舎の違いという環境のお話がありましたが、地域性についての質問もいただいています。例えば公立と私立だとか、都道府県の間で、バーチャルの侵略というものに差はあるのでしょうか。

大多和 地域性については調べたことがなく分からないのですが、文脈としては、やはり家庭背景がかなり大きいように思っています。先ほど示しましたデータで言えば、実は細切れの時間を持っているのはむしろ社会階層の高い裕福な子どもの方が多いのです。主観的に「今は暇な時間だから」と、本当はやることのあるのにやりたくないから「ひま」という考えを持っているのは、そうでない家庭の方が多い。こういうところから、テレビゲームがどこに根付くのかということも推定できるように思っています。

先日、広告系の人とお話をしましたら、テレビはもうプアマンズメディアだとはっきり言うのです。ここで宣伝を打っても、打ちたい層には届かない、例えば高級車を売りたいくても高級車を買う人はテレビを見ていない。今の時間配置の中で誰がこのメディアを使うのかということに目を向けないといけないように思います。

渋谷 地域性ということですが、私自身が分析した小学生のデータでは、やはり地域差がございました。都市部の方がゲーム接触時間が長かったのです。ただ、暴力的なゲームで遊んでいるのは地方の子どものほうが多いという場合もあり、地域差は様々な点でみられるため、なかなか断定することはできません。

これも一般化できるか分からないのですが、5年生と6年生のデータを見たところ、地方では、攻撃性が5年生から6年生で下がっているのですが、都市の子どもたちは5年生から6年生で攻撃的になっており、大きな差がありました。先ほどの遊び場の違いなどが関係しているかもしれません。あるいはもしかすると私立中学の受験などで塾に通ったりする影響も首都圏ではあるような気がします。それこそ細切れでしかゲームで遊ばないというようなことがあるのかもしれませんが。でも、詳しいことはよく分かりません。

佐々木 残念ながら、地域によってテレビゲームまたはテレビを見ている時間や遊んでいる時間が違うかというデータは持っていませんが、研究ではなくて感じていることがひとつあります。先月ラオスの山奥に行きました。5年くらい前に電気が来たのです。そうすると、当然テレビが入ります。外は森で、その村から町へ行くには相当の距離があります。ほとんどの方は実際に行ったことがないくらいです。ところが、その人たちが家で見ているのは、バンコクの大都会のテレビなのです。外にはセミが鳴いてホタルが飛んでいるのですが、そしてつい最近まで水も自分でくみに行って電気もなかったのに、5年後の今は一家そろってバンコクの大都会を見ている。一体この村はどうなっていくのでしょうか。悪い方だけを想像してはいけないのですが、その人たちにとっての価値とは何なのでしょう。多分、彼らはその映像から価値を見ているはずで、一生懸命テレビを見ている村の人を後ろから調査して見ていまして、その村がテレビの映像から与えられるものは何なのか、これからどうなっていくのかと考えました。

それはいろいろな形で日本の国の中、例えば東京でも起こっているだろうし、地方でも起こっているだろうし、他の国でも起こっていると思います。何が良いか悪いかは分かりませんが、その環境の中でのテレビ、その環境の中でのテレビゲームというような見方がかなり重要ではないかと、その経験を通して今、感じています。

江 佐々木先生、ありがとうございます。私の頭の中はますます混乱してきて、果たしていいのか悪いのか、まとまらない状況になってきたのですが、時間が迫ってきていますので、最後に一つだけ質問を読ませてください。やはり皆さま、一回は親になるだろうということで、ゲームによって親と子の時間が薄れていくのではないかというような懸念があるようです。これも重要に思いますが、いかがでしょうか。

大多和 これも難しい問題ですけれども、私はテレビゲームの受け入れ方はいろいろあるのではないかと考えています。むしろ今はもう、ゲームを既にやっている世代の親が登場していきまして、親がゲームを知らない世代の時代と今は変わってきているのではないかとこともあります。ひどい話になると、お母さんの方ではまっているというようなインタビューもありました。そういう意味では、なれ合い的にゲームをやるのはどうかと思いますが、一概にどうなのかというのは分からないと思います。歯切れが悪くて申し訳ないですが。

佐々木 テレビが入ってきたころのことを考えてみましょう。僕は映画ですごく記憶に残っているシーンがあります。それは、テレビがある家庭を写しているもので、テレビの方を向いて家族が並んでいるのです。そうすると、家族と家族が見えていません。でも、テレビを消しているときは、家族はお互いの顔が見える位置、円とか四角のテーブルに、お互いの顔が見える形で座るのです。テレビがないのに全員が一方を向いて座っていたら奇妙ですね。それをある映画で映し出していまして、これが家族を分断していくことかと感じたことがありました。

アメリカでは子ども部屋にテレビがあって、ゲームがあります。比較的、日本では家族が集まる居間があって、そこで生活しています。でも今はだんだんそれも変わってきていて、そうすると、物理的に切り離されます。さらにテレビゲームのようなバーチャルの疑似体験ができるとすると、一緒に座っていながら、体験していることは別ということすら起こってきます。そう考えると、安易に結論を出せないし、出してはいけないと思いますが、「家族の対話を減らす方に働くと思いますか、増やす方に働くと思いますか」と聞かれたら、そして一つの答えだけしか許せませんと言われたら、減らす方向に働くのではないかと、僕は現時点では考えています。

■ 渋谷

やはりかわり方なのではないかと私は思います。先ほど親がゲームを子どものころから体験してきた世代になってきたというお話がありましたが、別に親自身がゲームをしなくても、子どもの話を聞いてあげるといって形でコミュニケーションを増やすこともできます。やはり夢中になっていることはたくさん話したいわけで、それはゲームだけではありません。昨日読んで感動した本の話でもしたいですし、嫌がられても、話してしまうときはあります。それと同じことではないかと思うのです。子どもたちが夢中になっている世界の話をいろいろ聞いてあげると、コミュニケーションを増やすと思います。喜んで話すと思いますし、中にはどこか面白いところがあるのだらうと思います。

■ 江

先生方、ありがとうございます。事前の予想どおり、私は全体をまとめることはできません。これを始める前に、自分はまとめられないと分かっていたので、ぜひ皆さまの力をお借りしたいと思います。最後にアンケートをとりたいのです。先生方にもぜひ参加していただきたいのですが、「テレビゲームを自分の子どもにやらせたいですか、やらせたくないですか」ということで、手を挙げていただきたいと思います。ゲームの種類は限定しないで、子どもに将来、少しやらせたいか、やらせたくないか、または、今は決められないかという形でお願いします。

では、「やらせるとします」という方は手を挙げてください。私も入れて16名ですね。

では、「やらせたくない」という方は。9名ですね。

そのほかとか、今は決められないという方は。12名ですか。

意外と子どもにやらせようと思っている方が多くて、私は少しびっくりしています。また自分の中での課題が出てきたのですが、時間も迫っておりますので、歯切れの悪い進行で申し訳なかったのですが、これをもって終わりにしたいと思います。先生方、どうもありがとうございました。今一度、大きな拍手をお願いします（拍手）。

講師略歴

■ 大多和 直樹【おおたわ・なおき】Otawa Naoki

【略歴】1970年生まれ。横浜市出身。1995年東京大学教育学部卒業、1997年同大学院教育学研究科中退。同年・東京大学大学総合教育研究センター・助手を経て現職。教育社会学・高等教育論

著書：北田暁大・大多和直樹編著『子どもとニューメディア(リーディングス 日本の教育と社会 第10巻)』(日本図書センター・2007年・共著)など

論文：大多和直樹「戦後教育におけるメディア言説の論理構成—＜特性＞としてのメディア・＜作用＞としてのメディア—」(『教育社会学研究』第64巻 205-223頁・1999年)

■ 佐々木 敏【ささき・さとし】Sasaki Satoshi

【略歴】1981年京都大学工学部卒業、1989年大阪大学医学部卒業、1994年大阪大学及びルーベン大学医学研究科博士課程修了(医学博士)、名古屋市立大学、国立がんセンター、独立行政法人国立健康・栄養研究所を経て、2007年より東京大学大学院医学系研究科公共健康医学専攻社会予防疫学教授。

主要論文に『わかりやすいEBNと栄養疫学』(同文書院、2005年)。

■ 渋谷 明子【しぶや・あきこ】Shibuya Akiko

【略歴】1985年東京都立大学人文学部卒業。出版社編集部勤務を経て、1995年米国ミズーリ大学ジャーナリズム研究科修士課程修了。2004年慶應義塾大学大学院社会学研究科博士課程を修了し、現在は、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。

主要著書は『メディアと人間の発達』(学文社、2003)、『テレビと外国イメージ』(勁草書房、2004)、『Gaming, simulations, and society: Research scope and perspective』(Springer-Verlag、2005)、『テレビニュースの世界像』(勁草書房、2007)、『子ども白書』(草土文化、2008)など(いずれも分担執筆)。

あ
と
が
き

第35回 SGRA フォーラム報告

テレビゲームが
子どもの成長に与える
影響を考える

江 蘇 蘇

2009年6月8日（土）、東京国際フォーラムにて「テレビゲームと子どもの成長に与える影響を考える」をテーマに第35回SGRAフォーラムが開催された。

本フォーラムは「ITと教育」チームが担当した。昨年フォーラム後の懇親会で話題になった子どもに携帯電話をもたせるべきかという報道から発展させ、「ITは子どもにどのような影響を与えるのか、本当に子ども教育に役立つのか」という問いをベースに、抽象的ではなく、具体的議論ができるよう、「テレビゲーム」に焦点を絞り、子どもに与えるよい影響、悪い影響を考える会として企画された。

フォーラムでは、今西淳子SGRA代表の開会の挨拶に続き、3人の専門の先生方とSGRA研究員による研究発表が行われた。

「現代社会はテレビゲームをどう受容してきたか」と題してテレビゲームの影響を多面的に捉える必要性を、東京大学大学院総合教育研究センターの助教である大多和直樹先生が説いた。大多和先生は、現代社会ではゲームを悪玉・善玉といった具合に議論が二極化されやすいが、ニュートラルにテレビゲームを捉える必要があり、現代の子どもが学校化社会と情報化社会の双方に取り込まれつつあることを力説し、さらに、これによる悪影響を学校が排除しようとする動き、この排除あるいはコントロールは問題解決をするのかを中心に問題提起した。

東京大学大学院医学系研究科公共健康医学専攻社会予防疫学分野教授の佐々木敏先生はテレビゲームと子供の肥満の関係性について調査結果を発表した。アメリカでは男子の肥満はテレビ視聴時間と強く関連しているが、女子は運動頻度とテレビ視聴時間の両方が関連しているとの調査結果だった。日本では現段階で信頼度の高い調査・研究は少ないが、過去25年間を見ると、日本の子供たちの肥満者率は増加してきている。さらに、東京大学大学院医学系研究科社会予防疫学分野客員研究員であるU Htay Lwinさんは研究結果の少ない日本の子供（那覇市、名護市の6歳から15歳の児童）を対象に健康調査を行った結果を発表された。日本でもやはりアメリカと似た結果が出た。

最後に、テレビゲームが子どもの心理に与えるポジティブな影響とネガティブな影響について、慶応義塾大学メディアコミュニケーション研究所研究員である渋谷明子先生が研究の概要を紹介された。空間処理能力、視覚的注意、帰納的問題解決能力などが代表的なポジティブな影響で、ネガティブな影響としてテレビゲームの過度な依存による社会性の欠如など。

パネルディスカッションでは参加者よりたくさんの質問をいただき、白熱した議論ができた。ゲームの地域性について、家庭背景や、その人にとって価値とは何かにも関係していることを議論し、一方では無限に子どもにゲームを与える、あるいは必要以上にゲームを制限することの欠点についても討論した。明確な良し悪しの結論は出ないものの、子どもの能力を引き出す、あるいは、子どもの成長を助けるゲームは存在するのは間違いなく、適宜に教育に取り入れることは必要であることを議論した。最後にパネル進行役である自分も驚いた結果であるが、会場の40数名の聴講者の約半数が自分の子どもにゲームを与えたいというアンケート結果が出た。時代の変遷に伴い、ゲームに対する観点も変化しつつあり、テレビゲームとのかかわり方も今後少しずつ変わっていくだろうと想像がつく。

最後に、この場を借りて、講演してくださった四名のスピーカーと最後まで聴講していただきアクティブにディスカッションに参加していただいた会場の皆様に感謝の気持ちをお伝えするとともに、司会のナポレオンさんおよび会場の設営を手伝っていただいたSGRA研究員の皆様にお礼を申し上げる。

SGRAレポート No. 0051

第35回SGRA フォーラム

テレビゲームが子どもの成長に与える影響を考える

編集・発行 関口グローバル研究会(SGRA)

〒112-0014 東京都文京区関口3-5-8 (財)渥美国際交流奨学財団内

Tel: 03-3943-7612 Fax: 03-3943-1512

SGRA ホームページ: <http://www.aisf.or.jp/sgra/>

電子メール: sgra-office@aisf.or.jp

発行日 2009年11月15日

発行責任者 今西淳子

印刷 藤印刷

©関口グローバル研究会 禁無断転載 本誌記事のお尋ねならびに引用の場合はご連絡ください。

