

平成23年度「重点研究費」研究成果報告書

申請区分	C	配分額	150,000 円
研究課題	ハイパー空間におけるビデオゲーム接触が子どもの対人関係に与える影響に関する研究		

研究代表者

氏名 和田 正人	所属 教育実践研究支援センター	職名 教授
-------------	--------------------	----------

研究分担者

氏名	所属	職名

【研究成果の概要】 (文字の大きさ9ポイント・字数800字～1600字)

本研究では、予算の都合により、主に公表された調査結果をもとに文献調査が行われ、質問紙調査や実験は行われなかった。

子どものゲーム利用形態が大きく変化している中での研究であった。ゲーム機器は据え置き型が3500台であり、携帯型が5710台(2012年情報メディア白書)であり、PSPやDSという携帯型が優位であることは変化がないが、合計でも1000万台を割り込んだ。それに対して、オンラインゲーム特にモバイルゲームの台頭があり、882億円の市場(2012年情報メディア白書)になっている。ゲームソフトウェアの市場が4年前より連続して減少すると同時に、ビデオゲームでほとんど毎日遊ぶ者が36.8%で遊ぶ時間も平日77.2分とさらなる減少を示している

(2012年情報メディア白書)。そこで専用機器を利用したビデオゲームから、携帯及びスマートフォンを中心としたソーシャルゲームといわれるよりシンプルな手軽なフリーソフトを使った遊びに移行しつつある。10代では携帯によるオンラインゲームが27.4%であるという調査結果が出ており(日本人の情報行動2010)、Mixi、モバゲー、GREEの会社が提供しているゲームで、通学や塾の行き帰りの間や友人との待ち時間の合間を使って遊ぶことによって、ゲームそのものが対人関係を含むものになってきている。その形態は大人の行動とそう変化しないものとなっている。

親が購入した携帯電話を使っている子どもが多いものの、高校生を中心に携帯電話からスマートフォンに移行しつつあり、今後この流れは加速するものと思われる。

したがって、ゲーム接触も、従来のビデオゲーム接触がより少なくなるにつれて、ハイパー空間によった仮想の人間関係によるものではなく、現実の人間関係に基づいたゲームに変化した。

そこで、ビデオゲーム接触が一方的に子どもの対人関係に影響を与えるのではなく、子どもの対人関係に基づいたソーシャルゲームの遊びの形態を研究することが必要であるということが明らかにされた。

研究成果発表方法

「子どものソーシャルゲームにおける仮想的有能感」を、和田正人が日本教育メディア学会第19回大会にて発表予定。