

公開シンポジウム

子どもを取り巻くテレビゲームとインターネット

—その光と影—

坂元 章
お茶の水女子大学

近年では、青少年による凶悪犯罪、生徒・児童の不登校や学校不適応など、子どもの心の問題が目立っており、その原因として、子どもを取り巻いている新しいメディア——テレビゲームとインターネット——による悪影響が指摘されている。しかし、それに関する実証研究の動向や知見は、必ずしも広く知られてはいない。また、これらのメディアには、こうした「影」の部分だけでなく、子どもの生活における「光」の部分についても豊かな可能性があるが、それも十分には認識されていないように見える。そこで、今回の話題提供では、この光と影の議論に関する、現在までの研究や実践の動向をそれぞれ紹介し、今後の方向について意見を述べる。

1. テレビゲームの光

テレビゲームは、子どもの気持ちを強く引きつけており、娯楽ツールとして優れたものと言える。実際に、テレビゲームは、コンピュータを利用して、ゲーム元来の楽しみを巧みに増幅させている。すなわち、コンピュータの利用によって、(1)ユーザーにとって適切な目標を常に設定する、(2)ユーザーに対し強い報酬を与える、(3)操作を容易にするなどを実現し、ユーザーの動機づけを能率よく高めている。

テレビゲームは、このように優れた娯楽ツールであるばかりでなく、子どもの教育や心理臨床などにおいても有用であると考えられている。

(1) 教育

学校ではもともと、CAIによってコンピュータを利用した教科教育が行われてきた。教科教育においては、生徒の動機づけを高めることは重要な問題であり、CAIにテレビゲームの要素を取り入れて、生徒の学習に対する動機づけを高めようというアイデアは従来から見られてきた。実際に、こうした教育テレビゲームとして、これまでに多様なものが作成されている。教育テレビゲームは、子どもの習熟度に応じた課題を設定できる、学習対象を現実的に提示できるなどのCAIの長所と、動機づけを高めるといふテレビゲームの長所を併せ持っており、豊かな可能性を持つ教育ツールと言える。

教科学習における教育テレビゲームの効果は、動機づけがもともと低い学業不振児で強いと考えられている。実際に、学業不振児に関する研究は、教育テレビゲームの使用によって、算数や数学、語彙、読みなどの学習内容についてテストの得点が増える、ないしは、学習に対する動機づけが高まることを示してきた。

また、テトリスなどの知覚運動を行うテレビゲームは、空間知覚、目と手の共応などにおける知覚運動能力の訓練となっており、その能力を向上させ、さらに、地図の読みや車椅子の運転などの実際的な技能も伸ばしうることが示されてきた。この効果に注目して、知覚運動能力を能率的に訓練するツールとしてテレビゲームを教育場面に取り入れたり、また、そのためのゲームソフトを開発することも意義深いかもしれない。

このように、教育テレビゲームには大きな可能性があり、実際にそうしたゲームソフトはたびたび作成され、その効果を評価する実証研究も行われている。しかし、それが教育実践に十分に取り入れられているとは言えないように見える。

(2) 心理臨床

テレビゲームは近年、心理臨床のツールとして有効であるとされ、社会的不適応とくに不登校の子どもの適応を促すために利用されている。不登校で児童相談所や教育相談所などを訪れる子どもは、強い対人不安や恐怖を感じており、相談員が子どもにカウンセリングを施そうとしても、両者が直接に対面した状況では、子どもに心を開かせたり、十分な話をさせることが難しい場合がある。そうしたとき、子どもとテレビゲームをしたり、あるいは、それを話題することによって、カウンセリングがうまく進むことがある。テレビゲームが子どもと相談員の関係におけるクッションとなり、子どもの緊張を緩和するのである。

また、テレビゲームは、それで気を紛らわせ、ユーザーの心理臨床的な問題を取り除くために用いられることもある。例えば、ガンや腫瘍の治療のために化学療法を受けている子どもの苦痛と不安や、副作用に対する心配を減らすために、テレビゲームはしばしば利用され、実際にその効果が示されてきた。また、脅迫的で自己破壊的な行為を解消するのにテレビゲームが利用され、成果が挙げられた例もある。

このように、テレビゲームは、不登校の子どもなどに対する実践現場において広く用いられている。しかし、現在のところ、その効果を検討した実証研究は少なく、有効な利用方法などについての知見も全く蓄積されていない。また、心理臨床のためにゲームソフトを作成しようとした試みは見られない。

2. テレビゲームの影

テレビゲームが子どもの発達に悪影響を与えるとする懸念は、従来から多くの側面に関して見られている。たとえば、身体的なものとしては、テレビゲーム遊びによって、視力が落ちる、運動不足になる、てんかん発作が起こるなどがあり、一方、心理的なものとしては、暴力的になる、社会的不適応に陥る、衝動的になる、伝統的な性役割観を身につけるようになる、学力が落ちるなどがある。これらの懸念は実際に現実の社会を大きく動かしている。

これまで、こうした懸念の真偽を実証的に検討しようとした研究は多くないが、それでも暴力性と社会的不適応に関する研究は比較的進んでいる。

社会的不適応に関する懸念は、ユーザーがテレビゲームに没頭する余り、現実の人間と相互作用することがなくなり、その結果、現実の人間と付き合う意欲や、それに必要な技能を失っていくのではないかなどの心配から生じていると考えられる。これまでの研究は、テレビゲームがこうした社会的不適応を招くという可能性を支持せず、あるとしても、もともと不適応的な人がテレビゲームをするようになるという逆方向の影響関係であることを示してきた。

一方、暴力性に関する懸念は、ユーザーがテレビゲームの中で暴力行動を学習し、現実場面でもそれを出してしまうのではないかなどの心配から生じていると考えられる。これまでの研究知見によれば、暴力性に対する影響は否定されず、とくに、暴力行動に対する報奨性が強いもの、映像や操作の現実性が高いものは、ユーザーの暴力性に影響を与える可能性があるように見える。

3. インターネットの光

インターネットは、高い柔軟性と利便性を持つ、優れたコミュニケーション・ツールであり、この出現によって、人々のコミュニケーションは地理的、物理的、時間的制約をますます受けにくいものになったと考えられる。インターネットはまた、優れたデータベース・ツールでもある。こうした有用性などから、インターネットを子どもの教育や心理臨床などにおいて利用しようとする考え方が強まっている。

(1) 教育

教育現場ではすでに、さまざまな先進的な実践が行われており、大規模なプロジェクトも多く見られる。これらの実践では、インターネットによる情報収集、遠隔地にいる人との交流や協同学習などを通じて、算数や社会などの従来の教科内容の学習だけでなく、情報活用能力や国際理解などの向上も目論まれている。実際に、インターネット使用がこれらの能力を伸ばすことを示した実証研究も出されている。このように、教育におけるインターネットの利用は現実盛んになりつつあり、最近では、インターネットを最大限に利用したヴァーチャル学校が運営されるまでに至っている。

このように、教育の分野では多様な実践が行われつつあり、その効果を評価する実証研究も見られるが、方法的に弱みがあるものが少なくないように思われる。

(2) 心理臨床

インターネットの利用は、心理臨床の分野においても注目されている。心理臨床の現場では、インターネットによるセラピーが始まっており、それは急速に拡大しつつある。インターネットを利用した自助グループの活動も盛んである。また、インターネットが、障害者や高齢者の活動範囲を広げ、その支えとなりうるということが指摘されている。さらに、インターネットには、異人種や障害者などに対する偏見を低減する効果が期待されている。

公開シンポジウム

心理臨床においてインターネットが有用であるのは、先述したようなツールとしての優秀性によるだけでなく、そこでのコミュニケーションでは社会的な手がかりが少ないということにもよる。インターネットでは、非言語的情報が乏しく、ユーザーは、他者からの圧迫感を持たずに済む。また、匿名性が保証されるので、本音での自己開示や、思い切った情報提供をするようになる。これは、心理療法や自助グループにおいて必要なことである。また、そうした社会的な手がかりの少なさは、障害者や高齢者などに対するコミュニケーションを偏見に左右されないものにすると考えられる。

このように、心理臨床におけるインターネット利用の可能性は豊かであり、実際に、その利用は急速に伸びているが、その実践はまだ十分とは言えない。例えば、現在のところ、クライアントセラピスト状況を設定するインターネットセラピーや、インターネット自助グループは行われているが、ロールプレイおよびサポートグループによるセラピーは、あまり行われていないようである。また、偏見低減のためにインターネットを利用する実践はほとんど見られない。その効果を評価する実証研究も、あまり行われていない。

4. インターネットの影

インターネットの問題点として多くのことが懸念されてきたが、子どもに関するものとしては、1)インターネット使用が子どもの社会的不適応をもたらすこと、2)インターネットにおいては、有害情報が流れやすく、その結果、青少年に対する悪影響や犯罪を引き起こすことが代表的なものと思われる。

社会的不適応に及ぼすインターネットの影響に関する研究は、テレビゲームの場合よりもさらに少ない。それにもかかわらず、インターネットの悪影響を支持する有力な研究がすでに出されている。カーネギーメロン大学のグループは、ピッツバーグの8つの地域から集めた73世帯169名を対象として縦断調査研究を行い、インターネット使用によって、家族とコミュニケーションを持つ時間が減ること、日常的につき合う友人の数が減ること、さらに、孤独感が高まること、抑うつが強まることを明らかにした。この研究は、子どもだけが対象ではないが、対象者のほぼ30%が10代であったこと、また、若年層のほうが一般にメディアの影響を受けやすいことを考えると、この結果は、子どもにもかなり当てはまるものとして捉えられそうである。なお、この知見が別の地域についても一般化できるかなどが注目されている。

有害情報については、実際に有害性の強い情報がインターネットに流れており、子どもがそれにしばしば触れていることは示されているが、それによって子どもが本当に悪影響を受けるかどうかということについては、ほとんど研究が行われていない状況であると言える。

5. 今後の研究と実践

第1に、テレビゲームとインターネットの光の部分に関する実証研究をもっと進めるべきである。心理臨床におけるテレビゲーム利用、教育および心理臨床におけるインターネット利用の領域では、実践は行われているが、実証研究はあまり行われていない。教育におけるテレビゲーム利用の領域では、実証研究は行われているが、方法的に弱みがあるように思われる。実証研究は、実践の効果について信用できる情報を提供するものであり、効果的な実践の方法を開発することに大いに寄与すると考えられる。

第2に、影の部分に関する実証研究も進めるべきである。こうした研究によって、それぞれのメディアが本当に悪影響を及ぼすかがはっきりし、さらに、どのような使用の仕方が問題であるのか、また、どのように介入すれば悪影響が避けられるのかが明らかになる。テレビゲームやインターネットには、先述したように光の部分もあるので、影の部分があるからといって、それを十分に活用しないのは賢明でない。影に関する研究によって悪影響を避ける方策がはっきりすれば、それは、そうしたメディアの有効利用を促すものになる。

第3に、実践も盛んになることが望まれる。とくに、教育におけるテレビゲーム利用、心理臨床におけるインターネット利用は、豊かな可能性があり、効果があがることが期待されるにもかかわらず、現在のところ、その実践は盛んとは言えない。今後、これらについて実践がもっと行われてもよいと考えられる。

【参考文献】

- (1) 坂元 章 (2000) 21世紀はテレビゲーミング社会 - 娯楽主導から有効利用へ - シミュレーション&ゲーミング, 10(1). (印刷中)
- (2) 坂元 章 (編) (2000) インターネットの心理学 - 教育・臨床・組織における利用のために - 学文社