

## テレビゲーム第二世代の意識と生活

### —大都市における青少年のメディア・ライフに関する調査より—

○大多和直樹(東京大学)・○木村文香(お茶の水女子大学大学院・日本学術振興会特別研究員)・  
酒井 朗(お茶の水女子大学)・伊藤茂樹(駒澤大学)

#### はじめに

本研究は、生まれたときからテレビゲームが存在する世代である現在の小中高生を対象に、彼らのテレビゲーム使用の実態を、メディア・ライフの観点から把握しようと試みである。テレビゲームを新奇な遊びとして経験した世代を「テレビゲーム第一世代」とすれば、彼らはそうしたフェイズから一歩進んだ「テレビゲーム第二世代」と位置づけられる。彼らにとって、テレビゲームは未来的な新技術ではなく、いつも近くに存在する当たり前のものなのである。本研究は、テレビゲーム第二世代のテレビゲーム遊び、それも普通の青少年が日常生活の中でテレビゲームを使用する場面に焦点を当てていく。

というのも先行研究の枠組みは、テレビゲームを特異な経験とみなす傾向にあった。多くの論者たちは、疑似現実空間への移入や、特殊な脳波の状態をもたらすもの等である側面を特に強調してきた。このような議論の背景には、テレビゲームが未知の新技術として登場し、そうした得体の知れないものに接することによって、未曾有の危機が人間にもたらされるかもしれないという危惧があると考えられる。これまでの研究はいわば「未知との遭遇」図式からなされるが多かったのである。こうした研究はどうしても一部の突出した事例から危険性を指摘する傾向にあり、より多くの一般の青少年が日常生活の中で問題のない範囲でテレビゲームを扱う様子を研究対象として捉えることが難しいという制約がある。

テレビゲーム第二世代の現代青少年は、新しいメディアにたいして特別な気構えを(場合によってはアレルギーも)有していた世代とは違い、ゲームをはじめとする様々なメディアを日常生活の中に違和感なくとり込んでいる。ここでは、テレビゲームの特異な経験の側面のほかに、現代青少年がメディア技術に支えられていかなる日常世界を生きているのかを探ることが現代的な問題として重要性を増していると考えられる。

#### メディア・ライフ研究としてのテレビゲーム

そこで本研究は、彼らのメディア・ライフを探っていく。特に、日常生活の中のどのような場面や時間においてテレビゲームをはじめとするメディアが位置づいているのか、そうした利用を可能に

するような彼らの感覚やコミュニケーションのあり方とはいかなるものなのかに焦点を当てる。

このような視座からの研究は、一方的な影響を人間にもたらすものとしてメディアを捉えるのではない。吉見俊哉(1994)が指摘するようにメディアは、「技術論的な次元」を可能にすることで私たちが生きる社会の状況を具体的な形で成立させる一方で、我々の感性やコミュニケーションのあり方といった「意味論的な次元」に依拠することによって、メディアは現在の社会の中でいかに用いられるのかが決まってくるのである。テレビゲーム第二世代を分析するにあたり、本報告では、こうした社会とメディアの相互作用過程の中でメディアを捉えていくことに留意したい。すなわちメディア・ライフ研究は「現代社会が自己と他者、時間と空間、日常と非日常等の諸関係を再配置していく過程」(吉見 1994)を探ることにほかならない。

**研究1**では、テレビゲームとコミュニケーションについて、心理学の観点から木村が報告する。基本的なテレビゲーム利用のあり方を明らかにするとともに、特に遊びの中の自己-他者関係およびコミュニケーションとテレビゲームの関係について探っていく。**研究2**では、大多和が特に現代の学校社会の変容の中でテレビゲーム経験を捉える。特にテレビゲーム第二世代のもつ特有の時間感覚とテレビゲームの関係について報告する。(大多和直樹・木村文香)

#### 調査概要

**実施時期:**2000年12月、2001年3月、10～12月  
**調査対象者:**首都圏にある小・中・高校に通う小学5年生、中学1～3年生、高校1～3年生、合計75名。  
**調査方法:**半構造化インタビュー。訓練を受けた複数のインタビュアーが同一マニュアルをもとに行った。中・高生には個別に行い、小学生には、2～3人に対し1人のインタビュアーが行った。実施時間は、30分程度であった。

**実施場所:**児童・生徒が通う学校の教室。

#### 研究1 コミュニケーションとテレビゲーム

テレビゲームとコミュニケーションに関する研究は少ないが、社会的適応性への悪影響についていくつかの心理学的調査研究が行われてきた(e.g., Lin & Lepper, 1987)。そのうち、テレビゲーム黎

明期の男子学生を対象にした McClure & Mears (1986) は、テレビゲームをしている方が外向的であるとの結果を出し、木村他 (2000) は、一部の社会的適応性に対してテレビゲームがポジティブな効果を持つことを示唆した。これらの調査対象者は、テレビゲーム第二世代ではないが、ヘビーユーザーであり、テレビゲーム第二世代の子どもたちと、テレビゲームが身近という共通点をもつ。また、心理臨床場面でもテレビゲームの有効利用が紹介され (天野・福島, 1998)、実践的な立場からもその有効性が説かれている。

以上から、テレビゲーム第二世代の子どもたちには、テレビゲームが身近で、話題提供やコミュニケーションを円滑にする役割をもつため、一種のコミュニケーションツールとなることが推測される。木村・坂元 (2001) も、このことを支持する考察をしている。しかし、質問紙法を用いた先行研究からは、この点は未だ推測の域を出ない。そこで研究1では、テレビゲーム第二世代の子どもたちの日常の中でのテレビゲーム遊びについて実態を詳細に明らかにし、どのようなコミュニケーションツールであるのかを、インタビューによって検討する。以下では、検討の際には、集団遊びと、一人遊び、の2側面に着目した。

### 結果と考察

**利用概況** テレビゲーム使用時間、テレビゲームで遊ぶのはどのような気分、状況の時であるのか、好きな「ゲームの遊び方」についての結果は順に表1～3のようになった。

使用時間は、年齢が高いほど個人差が大きい。ま

表1 1週間あたりのテレビゲーム使用時間

	小学校	中学校	高校	全体
平均値	5.54	9.83	8.42	7.92
標準偏差	6.61	9.32	9.67	8.64
有効回答数	24	25	19	68

表2 テレビゲームで遊ぶとき(複数回答)

	暇な時間	友だち 来訪時	気分転換	イライ したとき	その他
小学生 (26名)	17	5	3	2	4
中学生 (22名)	17	2	0	0	3
高校生 (19名)	16	1	0	2	3
全体 (67名)	50	8	3	4	10

表3 好きなテレビゲームの遊び方

	一人で	複数で	両方
小学生(26名)	5	14	3
中学生(22名)	4	18	1
高校生(19名)	7	8	0
全体(67名)	16	40	4

た、表3から、高校生では、好きなテレビゲームの遊び方を、1人と複数のどちらも好きだと答えた回答者はおらず、テレビゲームへの好きな接し方が確定していることが伺える。

**1. 集団の中でのテレビゲーム** 小学生が最も好む友だちとの遊びは「外遊び」であった。テレビゲームは人気のあるうち遊びであるが、女子は、①積極的にテレビゲームをする児童と、②テレビゲーム遊びに非積極的な児童、の2通りがみられる。②では友だち同士集まった場合にはおしゃべりなど他のことをすることが多く、たまにテレビゲームで遊ぶのは、待ち合わせた全員がそろうまでといった「時間つなぎ」のときである。それでも、好きなテレビゲーム遊びは「大勢で」である。これは、テレビゲームは大勢一緒の方が盛り上がれて楽しいという理由である。この他にも、1人でのテレビゲーム遊びは集中しすぎてしまうということで、自制的に遊ぶためとの理由もみられた。テレビゲーム遊びの相手は、友だちの他、家族も多い。一方、ゲームへの集中を理由に、他者との同時的なコミュニケーションを「邪魔」と感じ、大勢で遊ぶことをいやがる児童も見られる。しかし、そういった児童も、学校ではテレビゲームの情報交換をしている。このような、テレビゲームによる話題提供は男子では中心的であり、攻略法等、様々な情報交換がなされている。一方、女子はテレビゲームについてはほとんど話していない。

次に中学生について結果を見ていく。小学生同様、友だち同士、大人数が集まった場合にテレビゲームをしている。その際には2～4人で同時に遊べるソフトで一緒に遊んだり、1人用のソフトでは、順番に操作したり、ソフト選択、遊び方、共に工夫をしている。このように、大勢でのテレビゲーム遊びを楽しむ生徒は、ゲーム中もゲームをしていないときも、複数で遊んでいれば会話を楽しめ、「盛り上がる」ことをその理由としている。小学生とは異なり、複数でテレビゲーム遊びをすることへの否定的な感情はみられなかった。ただ、小学校のときと比べると、部活や塾通いのため、友人同士で集まって遊ぶということ自体が減っている。一方、家族と一緒にテレビゲームをする生徒は多く、「家族のいいコミュニケーションになっている」との回答もあった。

テレビゲームが話題になることも多い。男子は全ての回答者が「話題にのぼる」と回答し、情報交換を行っている。女子では少ないが、情報交換を行っている。いずれもテレビゲームの話をする特定の仲間ができており、その枠を越えることは

ごくまれである。この他の関わりに、ソフトの貸し借りがみられる。購入費用の節約という点からも一般的である。

続いて高校生についての結果を見ていく。高校生になると、友だち同士でのテレビゲーム遊びの機会は、家が遠いため少ない。一緒にテレビゲームをする友だちは、家が近い中学の同級生が多い。ただ、友だち同士でのテレビゲーム遊びの機会が減っても、テレビゲームの好きな遊び方は「大勢で」という生徒が半数程度いる。彼らは、場面に応じたソフトの使い分けも適宜行っている。テレビゲームがない場面で、テレビゲームが話題となることは、女子ではあまりないが、男子ではよく情報交換がなされている。また、テレビゲームの話をするのは、同じジャンルやソフトに興味をもつ者同士である。

**Ⅱ. 一人遊びのときのテレビゲーム** 小学生と、中・高生の間に違いがみられた。小学生によるテレビゲームの一人遊びは、消極的であるが、中・高生は積極的である。特に、RPGやシミュレーションを好む回答者はテレビゲームでの一人遊びを好んでいる。これは、「没頭できる」「ひたれる」「周りから色々言われたくない」という理由による。しかしその一方、同じソフトでも、他者との同時的コミュニケーションを求める者もあり、ユーザーによって、質の異なるコミュニケーションツールとなっている。1人でのテレビゲーム遊びを好む者は、個別に磨いたスキルを競うといった非同時的コミュニケーションをとっている。

また、用途によるテレビゲームソフトの使い分けをしている。例えば、ストレス解消にはアクションやシューティング、じっくり取り組めるときにはRPGといった具合である。しかし、これには個人差がみられ、ストレスがたまるとテレビゲームはできないとの回答もある。

#### まとめ

以上のように、テレビゲームには2通りのコミュニケーション機能がみられる。まず①盛り上がり演出の機能である。次に、②場をつなぐ機能である。また、一人遊びとしてのテレビゲームには2通りの機能がみられる。まず、①没入する機能である。これは、テレビゲームに没頭することで、他者とのコミュニケーションを遮断する機能である。もう一つは②テレビゲームがないところでのコミュニケーションを深める機能である。これは、友だちと、情報交換やスキルの競争を楽しむ一面である。

「盛り上がるから」テレビゲームをする児童・生徒も、盛り上がることを自体を目的としているわ

けではなく、純粋に楽しむという「遊び」の本来的な価値に重点を置いてはいる。ただ、バーチャルな空間でのワクワクドキドキを簡単に提供してくれ、手っ取り早く盛り上がるツールが身近に与えられているという点が、テレビゲーム以前とは異なっている。「場つなぎ」としてのテレビゲームの機能を考え合わせると、遊びの内容にも、時間にも、非能動的ということがいえよう。また、ソフトさえ交換すれば、「仲間と盛り上がるツール」が「没入するツール」にも変わってしまう。こういった遊びとコミュニケーションの質の使い分けを可能にするツールがテレビゲームであり、テレビゲーム第二世代の子ども達はそれを使いこなしているのである。(木村文香)

#### 研究2 メディア・ライフの中の「ひま」

メディア・ライフの一環としてテレビゲーム使用を捉えるにあたり、まず毎日の生活の中でゲームで遊ぶ時間に注目した。インタビューでは、多くの者がテレビゲームを「ひまなとき」にしているという結果を得ることができた。高校生で20人中10人、中学生で25人中9人、小学生で27人中16人が口々に「ひまなとき」という5音節の言葉を用いたのである。「ひまなとき」は、テレビゲームの時間の主観的な意味を端的に示し、しかも学校段階を超えて多くの人が共通に用いられるタームとして捉えることができる。テレビゲームが「ひまなとき」になされているというのは、当たり前なこととみなされるかもしれない。しかし、既存の研究のもつ「特異な経験」としてのテレビゲーム像に照らせば、これは新しい側面となり得る。これまでの研究には、そうした日常のテレビゲーム遊びの時間の意味を考察する方向性はほとんどみられなかったのである。

#### 「ひまなとき」とは

それでは「ひまなとき」とは、具体的にはどういう時間だろうか。この点をインタビューで訊いてみると、「宿題とか終っちゃったり、何もする事がないとき」「下校後夕食前。見たいテレビまでのつなぎ」など隙間の時間を指すことが多いことがわかった。ここでは、宿題や食事といったことからは能動的に行うイベントであり、そうしたイベントの間に生じた非能動的な時間が「ひまなとき」となると解釈できる。従来テレビゲーム遊びは、当然のごとく能動的な行為と位置づけられてきたが、一般のユーザーにおいては、日常生活の中にある隙間の時間に布置していたことがわかるのである。

現代において「ひまなとき」は、独特の意味を持っている。文字通り無意味な、隙間の時間であ

る一方、テレビゲーム等の娯楽の発展によって、実はそうした時間が必要だという逆説が生じている。隙間の時間にプレイするとはいえ「テレビゲームのない世界は想像できない」し、終わった後には「早く明日になんないかな。明日になったらまたゲームができるから」と思ってしまう。「ひまなとき」は、非能動的な空白の時間であると同時に、必要不可欠な時間でもあるのだ。

さらに、場合によっては、テレビゲームを通じて「ひまなとき」が広がっていく可能性がある。「ひま」はイベントとイベントの間に物理的に存在する時間であると同時に、こなすべきイベントの設定の仕方によっては、自由に作り出すことも可能になる。この意味で主観的な時間でもある。インタビューでは、少なからぬ人が、たまに「はまって」長々とゲームをやった経験があると回答した。隙間の時間に、始めたつもりでも次ぎのイベントが先送りにされることで「ひまなとき」は拡大していくことがあるのである。

#### 「ひま」の中の「集中」

テレビゲームは、なぜ青少年を惹きつけているのだろうか。つぎに、テレビゲームの魅力についてみていく。インタビュー結果から主なものをいくつか挙げると、①「主人公の気分になりきれ」「世界に入り込める」等の別世界への移入、②「集中している」ことそのもの、③「できなかったことができるようになる」等の問題解決などとなる。

テレビゲームは、しばしばバーチャルな擬似現実体験であると解釈される。主人公になりきって仮想的に現実とは別の世界を体験する気分を味わうことは、青少年にとって主たるゲームの楽しみ方であると理解できる。ここにはゲーム産業の動きも関係している。80年代半ば以降、反射神経を競うタイプのゲームの場合にも、登場人物や世界観の設定を綿密に設計しており、一つの世界を創り出している。

仮想空間へ移入という非日常性や、また行動の能動的な側面が強調される。しかしこうした体験は、「ひま」という非能動的な時間に位置づけられながら、行われていることに注意が必要である。特にやることがないと位置づけた上で、そうした「ひま」を紛らすような「集中」なのである。テレビゲームは特有の時間の過ごし方の感覚を成立させているのかもしれない。テレビゲームは、特に積極的にやることがない場合に、何か能動的にすべきことを作り出すのではなく、非能動的なまま、しかし意識を熱狂状態に高めることを可能にしていると捉えることができるのである。

集中が重要な意味を持っている一方で、インタビューからは、持っているゲームのほとんどに「飽きて」しまっているという意見が少なからずみられた。こうした熱中は常に飽きと背中合わせになっており、ひまな時間に特有の心情を形作っているとみるべきである。このようにテレビゲーム遊びは、「ひま」と「集中」、日常と非日常、熱中と飽きなどの一対の感覚を同時に経験するものとなっており、メディア第二世代に特徴的な感覚を成立させている可能性がある。

#### 後ろめたい行動としてのゲーム

インタビューからは、テレビゲームは後ろめたい行動として経験されている姿が浮かび上がってきた。まず親からの規制が緩やかではあるが様々な形であることがわかった。青少年の側も「宿題やってないときは30分くらいしかやらないからあんまり怒られない」などとテレビゲームを自制的に遊んでいる。テレビゲーム第二世代は、テレビゲームに大人の規制のまなざしが向けられていることを知っており、それと日常的に折衝しながら遊ぶようになってきている。逆にいえばテレビゲームをプレイするために「ひま」という隙間の時間を必要としているのかもしれないのである。

#### メディア・ライフと「ひま」

このようにメディア・ライフの視座からは、テレビゲームが「ひまなとき」という時間感覚を通じて日常生活に取り入れられていることが浮き彫りになった。「ひま」自体は時間のマネジメントの問題であり、テレビゲームによってのみ規定されるのではない。しかし、同時に「ひま」の持つ意味は、テレビゲームが存在することで単なる空白の時間にとどまらないものに変容してきている。これはテレビゲームに限らず消費文化の中で発展する同型の娯楽についてもいえることである。現代の消費社会を考える上で、この生活のなかの「ひま」は重要な意味を持っている可能性がある。それは同時に、学校社会のなかで個人が自分の時間をいかにマネージするかという問題と深い関係にある。口頭発表では、この点について考察を深める。(大多和直樹)

#### 引用文献

- 天野奈緒美・福島章 1998 心理療法におけるテレビゲームの活用可能性に関する試論 上智大学心理学年報, 22, 25-31.  
木村文香ら 2000 テレビゲーム使用と社会的適応性に関する縦断データの分析 性格心理学研究, 8, 130-132.  
木村文香・坂元章他 2001 テレビゲームのジャンル別使用量と学校不適応の因果関係 日本心理学会第65回大会(つくば国際会議場) 発表論文集.  
Lin, S., & Lepper, M. R. 1987 Correlates of children's usage of videogames and computers.  
McClure, R. F. & Mears, F. G. 1986 Video game playing and psychopathology. Psychological Reports, 59, 59-62.  
吉見俊哉 1994、『メディア時代の文化社会学』新曜社