

# 子どもたちの脳は今？ (1)

## — ゲーム脳について —

〈お茶の水女子大学公開講座「子育てのためのリスク管理論」から〉

坂元 章

ゲーム脳というのはかなり有名な言葉になっていきますので、皆さんご存知なのではないかなと思います。ゲームをやっていると脳に悪影響がある、ゲームが脳を破壊するといわれているんですね。そのようにゲームによって機能不全を起している脳をゲーム脳といえます。ゲームによって機能不全を起している脳は子どもを暴力的にするとか、人との付き合い方を下手にして社会的に不適応を引き起こすとか、高度な思考や情報処理ができなくなると

いったことが挙げられているのですが、これらはすべて心理学が研究してきたことなんです。ですから、そちらの成果がどうかということがゲーム脳の問題を評価することにもなるのです。

### 一. ゲームは子どもに

どういふ影響を与えるか？

ジャーナリズムでは、直観的にこういうことが危ないだろうという議論がなされています。これはア

ジャーナリズムでは、直観的にこういふことが危ないだろうという議論がなされています。これはア



カデミックな世界でもいえることで、特に他の分野の方が今まで実証研究を捕捉しきれなかったんだと思います。直観も大事ですけど、基本的には実証研究を重視してやっていくことが大切です。

今までの研究の成果をみると、単純にゲームが悪いとかいいとかいえるわけではなくて、非常に複雑です。いろいろな側面によって影響の出方が違う。たとえば、暴力に対する影響、ひきこもりとか社会的不適応に対する影響、学力とか知能といった知的側面に対する影響、体力とか視力とかの身体面に対する影響など、それぞれの側面によって影響の出方が違う。それから、メディアの違いですね。たとえばゲーム、インターネット、携帯電話といったものによっても影響が違います。それからコンテンツですね。単にテレビゲームをやるから暴力的にな

るとか学力が下がるとかいうことではなくて、そのテレビゲームのソフトの内容がすごく大きく影響を左右します。

## 二. ゲームの影響について

どのように研究がされているか？

代表的な研究方法として、調査・パネル研究・実験室実験という三通りの方法があります。調査というのはアンケート調査をイメージしていただければいいです。暴力性を調べるアンケート項目というものがもともとあって、テレビゲームをやっている子どもほど本当にそういう暴力性が高いのかということとを調べていきます。この調査は国が大規模にやりたりして時々新聞にも出ていますが、これには大変大きな問題がありまして、因果関係と相関関係とこのを理解しておく必要があります。

因果関係というのは、二つの一方が原因となってもう一方が結果となる関係性をいいますが、こうい

う影響問題をやるときに必要なのはあくまでこの因果関係なんです。すなわち、ゲームが原因となって暴力性が結果になるのかどうか、これを明らかにしなければ影響問題は議論できないのです。もう一方の相関関係ですが、これは単に連動する関係のこと、どちらが原因でどちらが結果かということはわからないわけで、調査で明らかになるのは、この相関関係だけなのです。

ゲームをやっている子どもほど暴力的になるというのは、相関関係であって因果関係ではないんです。なぜかという点、そういう相関関係があっても因果関係としては何通りも想定できるわけですね。たとえば、ゲームをしていることが原因となつて、結果的に暴力的になるという因果関係は、確かにゲームをやっている子どもほど暴力的になるという相関関係の中で成立します。逆に、もともと暴力的な子どもがゲームをするようになる場合、暴力が原因でテレビゲームをするほうが結果ですね。それにもか

かわらず、ゲームをやっている子どもほど暴力的になるという相関関係が生じるんです。もう一つの要素、たとえば性別というのがあります。男性のほうが女性よりもテレビゲームをよくするんです。だから、男性に生まれたことはテレビゲームをよくするという因果関係があります。それから、男性に生まれたことは人間を暴力的にするんです。ですから、テレビゲームが暴力性を引き起こさなくてもテレビゲームをやっているのは男性が多くて、その男性は暴力的なんです。それから、テレビゲームと暴力性の相関関係が生じます。これはテレビゲームが暴力性を生み出すという因果関係ではないんです。このように、いくら相関関係がわかっても因果関係はわからないのです。調査研究では影響問題ははかれません。

そういう問題を克服するために、パネル研究があります。これは調査を同じ対象に対してもう一回以上やることです。縦断研究、フォローアップスタディーとかいろいろな呼び名があります。なぜこれ

が因果関係をはかれるかという原理をここでお話しすることはできないんですけれども、要するに複数回行いますと時間差ができます。後に起こったものが前に起こったもの原因となることはない。そういう原理を利用して、逆方向の説明を排除するんです。これは完全とはいきませんが、因果関係があると特定します。

もう一つは、実験室実験というのがあります。これは、実験室に被験者を呼んでやる研究ですけども、実験協力者をランダムに半々に分けまして、一方のグループの方にはゲームをやっていたら、もう一方のグループの方には、同じ時間、中立的な映画を見るなどして時間をつぶしてもらいます。「赤毛のアン」などですね。その後で、この二つのグループのどちらの暴力性が高いかを調べるんですね。これは完全に因果関係が特定できます。ただ、実験室に呼び出していますので、いまひとつリアリティーがないわけです。ここでわかったことが、現

実的なテレビゲームの影響をどれだけ反映しているかはわからない。ですから、パネル研究と実験室実験の両面から議論する必要があります。

先ほどの調査研究では因果関係がわからないという話ですが、これは専門家でも怪しかったりするんですね。二〇〇四年三月十日の毎日新聞ですけど、日本小児科学会が、二歳以下の子どもにはテレビやビデオを見せないようにしようという勧告を出したことが載っています。この勧告自体は、一つの考え方で悪いとはいえないと思います。ただ、千九百人の調査をしたら、テレビを長時間見ている子どもの方がそうでない子どもに比べて言葉の遅れが二倍であったという調査結果があったので、その結果、見せてはいけませんという勧告が出しているわけです。これは大変影響力をもった勧告になっていますね。ところがこれは、典型的な調査です。だから実のところ因果関係はわからないんです。テレビを見ているから言葉の発達が遅れたのか、もと

もと言葉の発達が遅い子が好んでテレビを見ているのか、その辺りがわからないんです。これだけで判断することは、アカデミックな観点からいうと誤りです。

### 三．暴力シーンとはどんなもの？

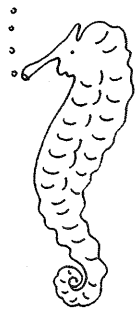
#### 悪影響はあるのか？

先ほど、脳の研究は心理学で多く行われていると言いましたが、それでも研究の数は少なく、あいまいな部分が多いのです。研究として多いのはテレビの研究です。テレビはテレビゲームよりも何十年も前からあるので研究の蓄積があり、テレビの暴力シーンが悪影響を与えるかということについては従来から論争がありました。そこには学習説というのとカタルシス説というのがあります。

学習説というのは、テレビの暴力シーンが暴力性を高めることを肯定する説として、暴力が良いものであるとか、問題解決の手段として有効であるとい

う価値観が学ばれてしまう。それが一番重要なことだといっています。これを実証している研究は多くみられます。たとえば、ウルトラマンが出てきて怪獣を倒して「ウルトラマンありがとう！ ばんざーい」となるわけですが、これは暴力が問題解決の手段として有効だといっているわけです。現実場面でどうかというと、暴力は最終手段で、その前に話し合ってみたり、なんで相手が暴れているのかその背景を考えようとする。ところが、ウルトラマンの世界ではいきなり暴力なんです。現実とかけ離れているわけです。

これと対立する説として、カタルシス説というのがあります。我々は暴力を振りたいという欲求をもっているけれども、現実的にはできない。それが欲求不満となつてたまつていく。そこでテレビの暴力シーンを見ることで解消されるので、かえつて暴力がおさまる。そういう議論です。ところが研究が進んで決着がついて、今は圧倒的に学習説です。カ



タルシスを支持する研究もありましたけど、方法的な問題を指摘されました。また、カタルシスはあってもあくまでも短期的なんですね。価値観の学習というのは長期的に続くわけで、長くなってくると悪影響のほうが強くなる。結局、現実的な問題は長期的なものですから学習説のほうが重視されています。

ですから、今テレビの暴力シーンの悪影響があるかないかといえば、ある。ただ、それはあくまで要因の一つであって、暴力シーンを見ただけで犯罪が起きるとかいうことはまったくないわけです。日本では何千万人の人が暴力シーンを見るわけですから、殺人者もつと大勢いてもおかしくないわけですが、そんなことはありません。ですから、犯罪につながるっていくのは生まれながらのものとか生育上のものとか友達の影響とかそのときのストレスと

かいろいろな要素が絡んでいる。テレビの暴力シーンはそういう要素の一つになるかどうかということの研究されているのです。

価値観の学習というのは、特に暴力が肯定的に描かれた場合に起きやすいのです。ですから暴力を正當化して、たとえば親の敵を暴力で討つとかいう場合に悪影響が強まる。もともと暴力的な傾向が強い人、同一化の傾向が強い人は影響されやすいです。それから、イライラしているとき、影響は強くなります。逆に、周りの仲間が暴力に嫌悪感を示したり、テレビで描かれていることが現実的でないことや、何が描かれていないかを教えてあげると影響力が下がる。たとえば、怪獣を倒して万歳となりますが、怪獣には子どもがいたかもしれない、その子どもは親が死んですごく悲しい。でも、テレビはそこまで映さないわけですね。単にテレビに没入するんじゃないくて、それを論評して鑑賞していくような見方を育てる。こういうことをすると影響力が下がる

と考えられます。

テレビゲームについての研究は少ないですが、最近では、研究者もテレビゲームの暴力シーンも悪影響を及ぼすというふうに考えているといえると思います。その理由としては、テレビと同じようにゲームの中で暴力が賞賛されるわけですが、テレビの中では他人の暴力が賞賛されるのに対して、テレビゲームの中では自分自身の暴力が賞賛されるわけですね。相手を倒すと面白い映像が見られるとか、面白い音楽が聴けるとか、そういうご褒美が。だから、より影響が強いのではないかとという議論が従来からあります。それから、テレビゲームは実際に擬似環境で暴力を振りますので、暴力に慣れる。

たとえば、現実には怒りを感じるものがあってもいろいろな選択肢があるんですね。我慢することも逃げることも話し合うこともできるんですが、暴力に慣れているとそちらの選択をすることがしやすくなる。その結果、暴力的な行動に出やすいという議論

も昔からある。

最近、テレビゲームが進展してきて、本当にリアルにありそうな内容になってきているということがあるので、今は悪影響があるというふうにいっているんじゃないかと。昔はインベーダーゲームなんかのキャラクターが出てくるんですけど、今は人ですね。実際に、最近ではテレビゲームの悪影響を検出した研究が増えています。またグロテスクなシーンを見ることがよってのトラウマ、心の傷、あとで思い出して緊張して夜眠れなくなるとかそういう問題があります。小さなお子さんの場合、はつきり避けたほうがいいと思うのは、このトラウマですね。暴力シーンというのは暴力を教える教材という面もあるわけですから、大人の接し方次第で、単純に遠ざけるといえるのかなと思います。

〈続く〉

（お茶の水女子大学）

（講演 平成十八年一月二十六日）