TV ゲーム使用がコミュニケーション行動に与える影響

- 中学生におけるパネルデータの因果分析から -

○安藤玲子¹・池田まさみ²

(¹金城学院大学・²十文字学園女子大学)

キーワード: TV ゲーム、コミュニケーション行動、因果関係

Effects of video game use on critical thinking behavior of junior high school students

Reiko ANDO¹, & Masami IKEDA²

(¹ Kinjo Gakuin Univ, ² Jumonji Univ.)

Key Words: video game, critical thinking behavior, causal relationships

目 的

TV ゲームが子どもの日常的な遊び道具となって久しく、その心身への影響に関する研究が進んでいる。従来のTV ゲーム研究では、脳機能や集中力、空間認識力や批判的思考態度、学業成績などの知的側面、攻撃性や社会的不適応などとの関連が検討されてきた。対人行動との関係では、TV ゲームでよく遊ぶ人ほど、共感性、コミュニケーション耐性、批判受容耐性が低いという相関研究(総務庁, 1997)があるが、因果の方向的には、学校不適応子どもほどTV ゲームで遊ぶ時間が長くなるという指摘がある(坂元, 1999)。しかし、これらの研究で検討しているのは、対人関係でのネガティブな反応や学校適応感が多く、批判的思考態度を基にした対人行動は扱っていない。そこで本研究では、対人行動の中でも、他者の意見を尊重して議論したり、論理的に依頼するといった批判的思考態度を基にしたコミュニケーション行動とTV ゲーム使用との関係を双方向で検討することを目的とした。

方 法

調査対象と調査時期

都内公立中学校の2009年度入学者118名(男子:63名, 女子:55名)に対して、授業内に2波のパネル調査を実施した。実施時期は2009年6月(T1)、11月(T2)であった。

調査内容

TV ゲームの使用量 中学生が家でどの程度TV ゲームを使っているかについて、最近の3ヶ月間における平日と休日の平均的な使用量を実数記入法で尋ねた。

コミュニケーション行動 廣岡ら(2007)の「小学生用のコミュニケーション能力の評定」22項目を用いた。本来、本尺度は7つのスキル(話す、聞く、協力、応答性、調整、頼む、断る)について、評定者が児童の行動を評価する形式であったが、本研究では、各項目について、生徒自身に「4:いつもしている」から「1:まったくしていない」までの4件法で回答を求めた。

項目の内容から、「議論への積極的な参加(7項目)」、「対話での他者配慮(7項目)」、「論理的な依頼(3項目)」の3カテゴリーに分類して分析を行った。

デモグラフィック要因 年齢、性別を尋ねた。

結 果

因果分析の方法 パネルデータから因果関係を検討するため、交差遅れモデルを用い、構造方程式モデリングで分析した。Table1のパスa, bはFigure1内のパスと一致している。

Figure 1. 交差遅れモデル

TVの使用量とコミュニケーション行動 因果分析の結果、平日のTVゲームの使用量が多い中学生ほど、「議論への積極的な参加」、「対話での他者配慮」「論理的な依頼」などのコミュニケーション行動が、いずれも有意に減ることが示された。一方、休日のTVゲームの使用量は、コミュニケーション行動に対して影響力を持たなかった。

逆方向の因果関係については、「議論への積極的な参加」、「対話での他者配慮」などのコミュニケーション行動をすることが少ない中学生ほど、平日のTVゲームの使用量が有意に多くなることが示された。一方、コミュニケーション行動は休日のTVゲームの使用量に影響力を持たなかった。

考 察

本研究の結果、中学生の場合、特に平日のTVゲーム使用が多いほど、批判的思考態度を基にしたコミュニケーション行動が減る可能性が示され、逆方向の因果分析の結果から、このような悪影響が相乗的に高まる可能性が示唆された。一方、休日のTVゲーム使用は批判的思考態度を基にしたコミュニケーション行動に対して特に影響力を持たないことが示されたことから、休日のTVゲーム使用が批判的思考態度への悪影響を持たないことを指摘した安藤・池田(2012)の知見を補完する結果となった。子どものTVゲーム使用は、単に禁止したりせずに、平日の使用時間に制限を設けたり、休日に時間を決めて使用させるといった指導が有効なのであろう。

Table 1 TV ゲームの使用量とコミュニケーション行動との因果関係

	コミュニケーション行動					
	議論への積極的な参加		対話での他者配慮		論理的な依頼	
	パス a	パス b	パス a	パス b	パス a	パス b
平日のゲーム使用量	-.232***	-.202*	-.236**	-.187*	-.246**	-.151†
休日のゲーム使用量	-.220†	-.047	-.122	-.054	.090	-.013

注: 表中の数値は標準化偏回帰係数である。*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$, † $p < .10$