子どものデジタルゲーム利用と適応

—3 歳から小学校 3 年生を対象とした web 保護者調査—

○寺本水羽¹・松尾由美²・田島祥³・堀内由樹子¹・鄭姝¹・坂元章¹

(¹お茶の水女子大学・²関東短期大学・³東海大学)

キーワード: デジタルゲーム・適応・保護者調査

Children's digital game use and adaptation

Mizuha TERAMOTO¹, Yumi MATSUO², Sachi TAJIMA³, Yukiko HORIUCHI¹, Shu ZHENG¹ and Akira SAKAMOTO¹

(¹Ochanomizu Univ., ²Kanto Junior College, ³Tokai Univ.)

Key Words: digital game, adaptation, survey research on parents

目 的

本研究では、web 保護者調査を行い、子どものデジタルゲーム利用と適応との関連について検討を行う。

方 法

調査方法と対象

2018 年 2 月に、3 歳児 (年少) クラス相当以上小学校 3 年生以下の子どもと同居しており、子どもの養育に最もよく関わっていると回答した男女を対象に web 調査を実施した。抽出の際には、子どもの性別と学年および子どもの最近 1 ヶ月におけるテレビゲーム・パソコンゲーム・スマホなど携帯端末でのゲーム (デジタルゲーム: 以下ゲーム) 利用の有無に偏りがないように均等に割り付けた。また、対象となる学齢に該当する子どもが複数いる場合は、最も年長の子どもについて回答するよう求めた。矛盾回答を除いた 2319 名を分析の対象とした。

質問項目

強さと困難さアンケート(Strengths and Difficulties Questionnaire: SDQ, Goodman, 1997, 2005): ①行爲 (カッとなったり、かんしゃくをおこしたりする事がよくある等)、②多動 (落ち着きがなく、長い間じっとしてられない等)、③情緒 (頭がいたい、お腹がいたい、気持ちが悪いなどと、よくうったえる等)、④仲間関係 (一人でいるのが好きで、一人で遊ぶことが多い等)、⑤向社会性 (他人の気持ちをよく気づかう等) の 5 つの下位尺度それぞれ 5 項目から成る合計 25 項目について「0=あてはまらない」から「2=あてはまる」の 3 件法でたずねた。各下位尺度の得点の平均値をそれぞれ算出し、全体の得点としては向社会性を除く他の 4 つの下位尺度を合計した得点の平均値を算出し用いた。向社会性以外の下位尺度は、得点が高いほど不適応行動を示しやすいことを指す。

攻撃性: 森下(2000)より「友だちとよくけんかする」「ことばづかいが荒い」等 8 項目について SDQ と同様に 3 件法でたずね、平均値を算出し用いた。

その他の項目: 子どもの最近 1 ヶ月以内のゲーム利用の有無、子どもの性別、子どもの学齢についてたずねた。

結 果

下位尺度ごとの平均値と標準偏差を表 1 に示す。ゲーム利用 (あり・なし)、子どもの性別 (男児・女児)、学齢 (小

学生・幼児) を独立変数、適応の項目および攻撃性を従属変数とした 3 要因の分散分析を行った。その結果、どの従属変数でも 2 次交互作用はみられなかった。また、仲間関係得点においてのみゲーム利用と子どもの性別の有意な 1 次交互作用がみられた ($F(1, 2311)=5.18, p<.05$, 偏 $\eta^2=.00$) が、効果量は極めて低かったためここでは主効果についてのみまとめる。

ゲーム利用については、向社会性 ($F(1, 2311)=26.82, p<.001$, 偏 $\eta^2=.01$) および仲間関係 ($F(1, 2311)=23.36, p<.001$, 偏 $\eta^2=.01$) において有意な主効果がみられ、どちらもゲームを利用しているほうが友人関係で適応的な行動を示しやすいという結果がみられた。また、行為を除く適応の項目と攻撃性で性別の有意な主効果がみられ、SDQ 全体 ($F(1, 2311)=13.37, p<.001$, 偏 $\eta^2=.01$)、多動 ($F(1, 2311)=65.59, p<.001$, 偏 $\eta^2=.03$)、仲間関係 ($F(1, 2311)=9.32, p<.05$, 偏 $\eta^2=.00$)、攻撃性 ($F(1, 2311)=16.85, p<.001$, 偏 $\eta^2=.01$) では男児の得点が高く、情緒 ($F(1, 2311)=9.34, p<.01$, 偏 $\eta^2=.00$)、向社会性 ($F(1, 2311)=37.53, p<.001$, 偏 $\eta^2=.02$) では女児のほうが高かった。学齢の主効果は向社会性得点 ($F(1, 2311)=8.81, p<.01$, 偏 $\eta^2=.00$) においてのみみられ、幼児のほうが得点が高かった。ただし、有意な主効果がみられたものについても、いずれも効果量は小さかった。

考 察

ゲームの利用と良好な友人関係との関連や、性別や学齢と各不適応行動との関連が示唆される結果が得られた。今後は利用時間を細分化しての分析や、今後実施予定の第二波調査のデータを用い、ゲーム利用と適応行動の因果関係についての検討が望まれるだろう。

引用文献

Goodman, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire: A research note. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 38(5), 581-586. / Goodman, R. (2005). Downloadable SDQs and related items. Youthmind Ltd. Retrieved from <http://www.sdqinfo.org/py/sdqinfo/b0.py> (May 9, 2018.) / 森下正康(2000). 幼児期の自己制御機能の発達 (2) —親子関係と幼稚園での子どもの特徴— と歌山大学教育学部教育実践研究指導センター紀要, 10, 117-128. 謝辞 この研究は、JSPS 科研費 JP16H03727 の助成を受けて行われたものです。

表1 下位尺度ごとの平均値と標準偏差

ゲーム利用	子ども性別	学齢	n	SDQ全体	行為	多動	情緒	仲間関係	向社会	攻撃性
あり	男児	小学生	289	0.48 (.26)	0.40 (.32)	0.79 (.44)	0.34 (.36)	0.40 (.34)	1.03 (.47)	0.26 (.31)
		幼児	287	0.47 (.24)	0.36 (.29)	0.79 (.42)	0.34 (.36)	0.38 (.32)	1.13 (.47)	0.25 (.30)
	女児	小学生	285	0.44 (.27)	0.35 (.32)	0.64 (.41)	0.41 (.43)	0.38 (.35)	1.18 (.46)	0.19 (.29)
		幼児	290	0.46 (.25)	0.38 (.29)	0.68 (.41)	0.42 (.39)	0.38 (.32)	1.26 (.45)	0.19 (.26)
なし	男児	小学生	289	0.51 (.27)	0.38 (.33)	0.80 (.45)	0.35 (.37)	0.51 (.38)	0.98 (.51)	0.24 (.30)
		幼児	293	0.52 (.25)	0.42 (.31)	0.81 (.43)	0.37 (.35)	0.47 (.36)	1.02 (.48)	0.25 (.29)
	女児	小学生	293	0.44 (.29)	0.36 (.34)	0.63 (.39)	0.36 (.41)	0.43 (.35)	1.09 (.47)	0.20 (.34)
		幼児	293	0.47 (.26)	0.38 (.31)	0.68 (.41)	0.40 (.40)	0.40 (.33)	1.10 (.49)	0.21 (.31)