

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和元年6月12日現在

機関番号：12611

研究種目：基盤研究(B)（一般）

研究期間：2016～2018

課題番号：16H03727

研究課題名（和文）テレビゲームにおける暴力シーンの影響を避ける適切なレーティングに関する研究

研究課題名（英文）Research on content rating systems to reduce the influence of violence scenes in videogames

研究代表者

坂元 章（SAKAMOTO, Akira）

お茶の水女子大学・基幹研究院・教授

研究者番号：00205759

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 13,400,000円

研究成果の概要（和文）：3歳児クラスから高校生までの子どものゲーム利用による攻撃性、社会的適応の影響を検討した。ゲーム利用時間やゲーム上の交流経験が攻撃的傾向や社会的適応に影響することが示された。また、保護者の介入行動は子どもの学齢が低い場合には介入の効果は高いこと、子どもの学齢や介入する問題の種類で介入行動の効果が異なることが示され、子どもの発達段階や問題にあわせて介入方法を調整する必要性が示唆された。レーティングについては、家庭での認知度が低いこと、レーティング区分毎の攻撃的傾向に対する影響について一貫した結果が見られなかったことから、効果的な介入の手段とするために工夫や検討が必要であることが示された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究はデジタルゲーム利用が子どもたちの攻撃性、社会的適応に及ぼす影響研究について、これまで研究蓄積が乏しかったレーティング制度といった社会的対策の効果を含めた検討をしている点、近年関心が高まっているゲーム障害傾向を含む社会的適応も扱った点、3歳児クラスから高校生まで幅広い学齢の子どもを対象にした研究結果を提供することができる点で学術的意義が大きい。また、レーティング制度や家庭での介入行動など、子どもたちのゲーム利用に対する対策として現状最も利用しやすい内容を検討することで、デジタルゲームの影響への対策の提言に資する知見を提供できる点で社会的意義もあるといえる。

研究成果の概要（英文）：The research examined the influence of video games used by children aged three to eighteen years on their aggression and social adaptabilities. The results showed that the length of time the children spent on playing games and their experience with interactions in games could affect the development of aggressive behaviors and social adaptabilities. It was also shown that parental mediation could be effective for younger children and the effects of mediation differed depending on the age of children and the types of problems that would require mediation, suggesting that adjustments to mediation according to the levels of children's development and the types of problems would be necessary. In relation to the ratings of games, affirmative and negative results were obtained regarding whether games that contained content whose inappropriateness for the children of particular ages was suggested by the outcome of ratings increased aggression.

研究分野：社会心理学

キーワード：社会心理学 ゲーム 暴力 コンテンツ・レーティング 青少年保護 ゲーム障害

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

デジタルゲームの影響については従来暴力などの青少年に不適切な描写が含まれることによる悪影響に対する社会的な懸念があった。その悪影響問題の対策の一環として、ゲーム内に不適切な内容が含まれることや推奨年齢を示すマークを国内に流通しているゲームソフトにつけるレーティング制度が運用されてきた。しかし、レーティングそのものの効果検討を含めた妥当性を検討した研究蓄積は乏しい状況であった。また、現在のゲームの主流となっている他プレイヤーとの交流があるオンラインゲームに、オンライン要素がない時代のゲームコンテンツに基づいたレーティング制度を適用することが妥当であるかなど、デジタルゲームの進化に合わせた検討が必要となっていた。

2. 研究の目的

本研究では、デジタルゲーム利用による子どもたちの攻撃性への影響がどの程度見られるのか、そのような影響はレーティング区分に沿った利用や保護者の介入行動によってどのように調整されるのかを検討することとした。子どもの発達段階によってもそれらの影響は異なる可能性があることから、学齢前から高校生までの子どもを対象とした検討を行うこととした。また、近年関心が高まっていた、ゲームの過度ののめり込みによって社会生活等に問題が生じる「ゲーム障害」への影響についても合わせて検討することとした。

3. 研究の方法

本研究は、3つの研究から構成されていた。研究1では家庭での子どものデジタルゲーム利用状況やそれに対する取り組みを把握するため、様々な年齢の子どもをもつ保護者のゲームに対する意識や介入行動を調査した。研究2と研究3ではゲーム利用の攻撃性およびゲーム障害への影響や、レーティングや保護者の介入行動による影響を縦断調査にて検討することとした。研究2は3歳児クラス以上小学校3年生以下の子どもを対象とした保護者評定に基づく調査を、研究3は小学校4年生以上の児童生徒を対象とした本人調査を、それぞれ実施した。

(1)研究1 保護者のゲームの介入行動およびゲームに対する意識についてのウェブ調査

調査対象者と調査時期 デジタルゲームやレーティングに対する知識や意識に関する調査(調査A)と、子どものゲーム利用に関する家庭でのルールや教育方針に関する調査(調査B)の2つのウェブ調査を実施した。いずれの調査も3歳児クラスから高校3年生の子どもをもつ保護者を対象とし、調査Aは保護者1000名、調査Bは子どもがデジタルゲームを利用している保護者700名から回答を得た。回収に当たり、保護者の性別と子どもの性別、学齢で割り付けを行った。2つの調査は、2017年2月に実施した。

調査項目 調査Aでは、ゲームの子どもへの否定的影響や肯定的影響に対する意識(各4項目)やゲーム上での交流に対する意識(8項目)、レーティング制度やマークの意味理解(3項目)などを尋ねた。調査Bでは、ゲーム利用時間・場所の制限(使用制限4項目)、遊ぶゲームの内容の制限(内容制限4項目)、遊んでいるゲームに関する指導内容を語って聞かせる形式の介入(積極的介入(語りかけ)6項目)、子ども自身に問いかけて考えさせる形式の介入(積極的介入(問いかけ)6項目)、一緒に遊ぶ「共接触」(4項目)、ゲーム上での他プレイヤーとの交流を禁止・制限する介入(交流禁止1項目、交流制限3項目)などの保護者の介入行動について尋ねた。

(2)研究2 幼児・小学校低学年の子どもを持つ保護者を対象としたウェブ縦断調査

調査対象者と調査時期 ウェブ調査会社を通じ実施したスクリーニング調査回答者の中で、最近1ヶ月の間でテレビゲーム・パソコン・携帯端末でゲームをしている3歳児クラスから小学3年生の子どもと同居しており、その子どもの養育に最も関わっていると回答した保護者を調査対象とした。該当の学齢において、複数の子どもがいる場合には、最も年長の子どものついて回答するよう求めた。なお、子どもの学齢・性別に偏りなくデータ収集するため、均等に割り付けた。1波目調査(以下T1と略記)を2018年2月に、2波目調査(以下T2と略記)を2018年10月に実施した。矛盾回答を除いた上で、2度の調査において当該の子どもが最近1ヶ月の間にデジタルゲームで遊んでいると回答した500名を分析対象とした。

質問項目 子どもの性別や学齢に加え、次の項目等を尋ねた。2度の調査では同じ項目を使用した。

- ・保護者のレーティング確認行動：レーティングを確認したかどうかを1項目で尋ねた。
- ・保護者の技術的介入：スパム/ジャンクメールやウイルスを防ぐ設定やソフトウェアの利用などの6項目について尋ね、合計点を算出した。
- ・保護者の養育的介入：(a)制限的介入：時間制限や内容制限に関する12項目、(b)積極的介入(語りかけ)5項目、(c)積極的介入(問いかけ)5項目、(d)共接触2項目について尋ね、各項目の得点を合計した。また、(e)モニタリング：「ゲームのプレイ履歴や進行状況などを確認し、ゲームで何をしているかチェックした」の1項目について尋ねた。
- ・子どもの適応：子どもの適応について子どもの強さと困難さ(Strengths and Difficulties Questionnaire: SDQ, Goodman, 1997, 2005)25項目で測定した。20項目を合計した「困難さ」得点と、向社会性、仲間関係等5つの下位尺度(各5項目)についても合計点を算出した。

・攻撃性(森下, 2000): 8項目で測定し、合計点を算出した。

(3) 研究3 小学校高学年、中学生、高校生を対象とした学校縦断調査

調査対象者と調査時期 首都圏(東京、神奈川、埼玉、千葉)の小、中、高校の児童生徒を対象とした縦断調査を実施した。T1の時点で、小学4、5年生、中学1年生、高校1年生を調査対象とした。調査は児童生徒が所属している学校に協力を依頼し、クラス単位で質問紙を児童生徒に配布し、回収してもらう形式で行った。T1は2018年1~3月に、T2は2018年10~12月に実施した。2度の調査で有効回答として回収できた小学校14校1110名、中学校8校1041名、高校7校1293名を分析対象とした。

調査項目

・ゲーム利用項目:(a)最近1ヶ月でよく利用したゲームソフト(b)平日朝、平日夜、休日のゲーム利用時間について尋ねた。(a)については当時人気のあったゲームのリストからよく遊んだものにチェックをつけて回答してもらい、そのチェック数でゲームのレーティング区分毎の接触本数やアプリ数を確認した。

・保護者の介入行動:使用制限(5項目)、内容制限(2項目)、交流制限(2項目)、セキュリティ(他のゲームユーザーに個人情報を伝えないなど2項目)などの家庭ルールが徹底されている程度と、積極的介入(2項目)の頻度について尋ね、合計点を算出した。合計点の中央値を基準として、介入高群と低群に分けた。

・ゲーム交流項目:(a)一般的なプレイ行動(11項目;他のプレイヤーとの競争や協力、アイテム交換などのゲームプレイ上で生じる交流行動)、(b)オンラインの友人との親しい交流(5項目;ゲームで知り合った人と個人的なことを話すなどのゲームプレイとは直接関係しないコミュニケーション行動)、(c)オフラインでの友人との交流(4項目;学校の友人など普段から顔を合わせる人とのゲーム内でのコミュニケーション行動)の経験頻度を尋ね合計点を算出した。

・攻撃性・暴力に対する規範意識:攻撃性については、秦(1990)の敵意的攻撃インベントリーの「身体的暴力」10項目と、濱口(2004)の自記式反動的攻撃性尺度(中学生版)12項目を用いて測定した。暴力に対する規範意識については、「身体的攻撃」、「間接的攻撃」、「言語的攻撃」それぞれについて、どの程度悪いと思うかを尋ねた(各4項目)。

・ゲーム障害傾向:Lemmens, Valkenburg, & Gentile(2015)のInternet Gaming Disorder Scaleの短縮版9項目を翻訳したものを使用し、合計点を算出した。

4. 研究成果

(1)研究1 保護者のゲームの介入行動およびゲームに対する意識についてのウェブ調査

調査A レーティング知識については、推奨年齢マークの意味を理解していた人は約4分の1弱であり、多くの保護者はレーティングを正しく理解しておらず、レーティングを子どもの利用するゲームの選別に使える環境が整っていないことが示された。保護者にゲーム利用経験がある場合には、ゲーム利用経験がない保護者に比べて、ゲームに肯定的影響があると認識しているが、悪影響に対する認識には差異はみられなかった。また、利用経験がない保護者の方が他プレイヤーとの交流があるゲームに対して否定的な認識を持っていた。

調査B 介入行動の中では使用制限を実施している家庭が多く、共接触以外の介入行動は中学生以降で下がっていく傾向が見られた。また、2011年に実施した調査と比較すると、使用制限の実施頻度が下がっていた。発達段階および時代に応じて介入行動の実施の程度が変動していることが示された。

(2)研究2 幼児・小学校低学年の子どもを持つ保護者を対象としたウェブ縦断調査

性別と学齢を統制した交差遅延効果モデルを用い、T1の保護者の介入がT2の子どもの適応に及ぼす影響と、T1の子どもの適応がT2の保護者の介入に及ぼす影響を検討した。

保護者のレーティング確認行動と子どもの適応・攻撃性との関係

保護者のレーティング確認行動による子どもの攻撃性の低下が示唆された。しかし、T1の保護者のレーティング確認行動からT2の子どもの強さと困難さ尺度で測定された各適応に至るパスはいずれも有意ではなかった。さらに、T1の攻撃性及び子どもの適応からT2のレーティング確認行動に至るパスはいずれも有意ではなかった。

保護者の技術的介入と子どもの適応・攻撃性との関係

T1の保護者の技術的介入からT2の子どもの攻撃性及び子どもの強さと困難さ尺度で測定された子どもの各適応に至るパスはいずれも有意ではなかった。

T1の子どもの「仲間関係」における問題がT2の保護者の技術的介入を増加させる影響が示唆された。その他のT1で測定された各適応及び攻撃性がT2の技術的介入に至るパスはいずれも有意ではなかった。

養育的介入と子どもの適応・攻撃性との関係

「制限的介入」は「困難さ」を低下させること、「積極的指導(語りかけ)」及び「モニタリング」は「向社会性」を増加させることが示されたことから、保護者の介入が子どもの適応を高めることが示唆された。一方「積極的指導(問いかけ)」や「共利用」は、いずれも有意なパスはみられなかった。また、子どもの適応の程度が保護者の介入に及ぼす影響はみられなかつ

た。対象者の子どもは低年齢であることから、子どもに尋ねたり考えさせたりする介入や、子どものゲーム遊びを共有する介入よりも、具体的にルールを決めたり語りかけるような介入の方が適している可能性が考えられる。

(3) 研究3 小学校高学年、中学生、高校生を対象とした学校縦断調査

性別を統制した交差遅延効果モデルを用い、T1のゲーム利用やゲーム交流がT2の子どもの攻撃性、暴力に対する規範意識、ゲーム障害傾向に及ぼす影響と、T1の子どもの攻撃性、暴力に対する規範意識、ゲーム障害傾向がT2のゲーム利用やゲーム交流に及ぼす影響を検討した。また、これらを調整する変数として、保護者の介入手動の影響を検討した。介入手動のうち、内容制限と交流制限は中学生、高校生で、積極的指導は高校生で中央値が最低点になっており、ほとんどの家庭で実施されていない現状が示された。よって、これらの変数は中学、高校では検討対象からは外した。

ゲーム利用、ゲーム交流と攻撃性、暴力に対する規範意識との関係

レーティング区分毎の利用本数については、小学生ではT1でのA区分(全年齢向け)のゲーム利用本数が多いと、T2の「身体的暴力」が増加し、高校生ではT1でのD区分(17歳以上推奨)以上の暴力的ゲームの利用本数が多いと、T2の「身体的暴力」が減少することが示され、レーティングマークの区分に沿わない影響が見られた。その一方で、高校生ではT1のA区分のゲーム利用本数が多いと、T2の暴力に対する規範意識が増加するといったレーティング区分に沿った影響も見られ、レーティング区分の違いによる影響差は一貫した方向の結果は得られなかった。また、小学校ではT1の「身体的攻撃」の規範意識が低いとT2のB区分以上(12歳以上推奨)の暴力的ゲームの利用本数が増大することが示され、よって、攻撃的性質が元々高い人がレーティングで不適切な内容を含むとされるゲームを好む傾向も見られた。

ゲームの利用時間については、小学校ではT1の平日夜や休日の利用時間が多いと、T2の「身体的暴力」が増大し、T1の平日夜の利用時間が多いと、T2の「身体的攻撃」の規範意識が低下することが示された。また、T1の「身体的攻撃」、「言語的攻撃」、「間接的攻撃」それぞれの規範意識が低いと、T2の平日夜の利用時間が増大することも示された。中学校では、T1の平日夜と休日の利用時間が多いと、T2の「間接的攻撃」の規範意識が低下することが示された。また、T1の「身体的暴力」が高いと、T2の平日夜の利用時間が増大することが示された。高校では、T1の「言語的攻撃」の規範意識が低いと、T2の平日夜の利用時間が増大することも示唆された。利用時間については、小学校では「身体的暴力」のような行動レベルでの攻撃性に、中学校では規範意識といった態度レベルでの攻撃性に影響を与え、高校生ではそのような利用時間からの攻撃性や規範意識への影響は見られなかった。

交流内容については、他プレイヤーから暴力的行為を賞賛される経験の頻度について検討した。その結果、高校生では、ゲーム内での暴力的行為を賞賛される経験を多くすると、「言語的攻撃」や「身体的攻撃」の規範意識が低下することが示された。逆に、小学生では、T1での「言語的攻撃」や「身体的攻撃」の規範意識が低いと、中学生ではT1での「反応的攻撃性」が高いと、T2でのそうした経験頻度が高くなることが示され、攻撃的な性質が強いことでそうした傾向を持つ人同士でゲーム内での暴力的行動を賞賛する機会が増える可能性が考えられる。

保護者の介入手動の調整効果を検討した結果、小学生では平日夜の利用時間の増大が身体的暴力の増大に繋がる影響について、積極的介入の低群でそのような影響が示され、高群では影響が示されなかった。内容制限では高群でそのような影響が示され、低群ではそのような影響は示されなかった。中学校では、平日夜の利用時間の増大が間接的攻撃の規範意識の低下につながる影響について、積極的介入の高群でそのような影響が示され、低群では影響が確認されなかった。積極的介入は小学生でより効果的であり、中学生ではかえって反発を招き、効果が逆転する可能性が考えられる。高校生では、他プレイヤーから暴力を賞賛される経験が後の言語的攻撃や身体的攻撃の規範意識の低下に繋がる影響について、使用制限の低群でそのような影響が示され、高群では影響が確認されなかった。暴力的傾向を強める他者との交流を制限することで攻撃的性質が強められる機会を減らしたと考えられる。子どもの学齢で効果的な介入手動が変わることや、影響を及ぼすゲームの要素の違いによっても介入手動の効果が変動することが考えられる。

ゲーム利用、ゲーム交流とゲーム障害傾向との関係

小学生、中学生、高校生の全てでT1の平日夜および休日の利用時間が多いと、T2のゲーム障害傾向が高くなる傾向が示された。逆に、T1のゲーム障害傾向が高いと、T2の平日夜および休日の利用時間が多くなる傾向は、中学生と高校生の場合に示された。利用時間が多くなることが障害傾向につながることも、中学生、高校生では障害傾向がゲーム利用量を増大させることが示唆された。

利用時間の障害傾向への影響について、使用制限の調整効果を検討した。その結果、小学生では使用制限低群で、中学生では使用制限高群で、休日の利用時間の増大がゲーム障害傾向を高める影響が示された。この学齢による影響差については推測の域をでないが、中学生は小学生よりも行動範囲が広がり、スマートフォンの所有率などが向上することで保護者ではなく子ども自身がメディア利用状況を管理する機会が増大することから、自分でゲーム習慣の修正をする意思がない場合には、保護者の目が届かない場所では使用制限された反動で利用時間を増大させる結果に繋がっている可能性が考えられる。

ゲームの交流項目については、中学生、高校生では、T1で「一般的なプレイ行動」、「オンラインの友人との親しい交流」、「オフラインでの友人との交流」が多いと、T2のゲーム障害傾向が高くなる傾向が示されるとともに、T1のゲーム障害傾向からT2の交流項目3種類の全てへの影響も見られた。小学生は、「一般的なプレイ行動」についてのみ、中学生、高校生と同様の結果が見られた。ゲーム上での他者との交流経験がゲーム障害傾向を強めるとともに、ゲーム障害傾向の強い人はゲーム上での他者との交流にさらにのめり込んでいくと考えられる。

(4)得られた成果のまとめ

本研究では、3つの調査を行い、幼児期から高校生までの子どものデジタルゲーム利用と保護者のレーティングの活用や介入行動が子どもの攻撃性・適応に及ぼす影響について明らかにしようとした。その結果、レーティングについて、不適切な内容を含むとされるゲームで攻撃性が高まるという結果と、逆に含まないとされたものでも攻撃性が高まるという結果の両方が見られ、レーティング区分にそって一貫した結果が得られなかった。保護者の介入行動は子どもの学齢が低い場合に効果が高いこと、子どもの学齢や介入する問題の種類で介入行動の効果が異なることが示され、子どもの発達段階や問題に合わせて介入方法を調整する必要性が示された。

<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 8, 2019)
- 濱口佳和. (2004). 反動的攻撃性 (reactive aggression) 尺度 (中学生版) の作成-反動的・道具的攻撃性尺度 (RIS 中学生版) の改訂 (2)-日本教育心理学会第 46 回総会発表論文集, 493.
- 秦一士. (1990). 敵意的攻撃インベントリーの作成. *心理学研究*, **61**(4), 227-234.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological assessment*, **27**(2), 567.
- 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- 和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.

5. 主な発表論文等

[雑誌論文](計4件)

- 堀内由樹子、田島祥、松尾由美、寺本水羽、鄭姝、倉津美紗子、鈴木佳苗、渋谷明子、坂元章、子どものゲーム利用に対する保護者の介入行動の実態調査: 2011年と2017年調査の比較、シミュレーション &ゲーミング、査読有、vol.28、2018、pp.24-32.
- 田島祥、堀内由樹子、寺本水羽、松尾由美、倉津美紗子、鄭姝、坂元章、ゲームをきっかけとした他者との交流に対する保護者の態度と属性との関連、シミュレーション &ゲーミング、査読有、vol.28、2018、pp.33-42
- Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile, Akira Sakamoto(8番目), Yukiko Horiuchi, Sachi Tajima 他13名、Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 査読有、Vol.43、2017、pp.986-999、DOI: <https://doi.org/10.1177/0146167217703064>
- 堀内由樹子、田島祥、鈴木佳苗、渋谷明子、坂元章、テレビゲーム利用による攻撃性・規範意識への影響 中学生の縦断調査データに対するレーティング区分ごとの分析、デジタルゲーム学研究、査読有 vol.9、2016、pp.13-24.

[学会発表](計13件)

- 田島祥、松尾由美、鄭姝、堀内由樹子、寺本水羽、坂元章、デジタルゲーム利用に対する保護者の養育的介入が子どもの適応に及ぼす影響、日本心理学会第83回大会発表予定、2019年
- 鄭姝、松尾由美、田島祥、堀内由樹子、寺本水羽、坂元章、デジタルゲームに対する保護者のレーティング確認と技術的介入が子どもの適応に及ぼす影響、日本心理学会第83回大会発表予定、2019年
- 松尾由美、堀内由樹子、寺本水羽、田島祥、鄭姝、坂元章、保護者評定によるデジタルゲーム依存尺度の作成(2) 項目反応理論による検討、日本パーソナリティ心理学会第28回大会発表予定、2019年
- 寺本水羽、松尾由美、田島祥、堀内由樹子、鄭姝、坂元章、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、日本心理学会第82回大会、2018年
- 鄭姝、倉津美紗子、堀内由樹子、寺本水羽、松尾由美、田島祥、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(8) レーティングの確認有無と子どもの適応、

日本心理学会第 82 回大会、2018 年
松尾由美、堀内由樹子、寺本水羽、田島祥、鄭姝、坂元章、保護者評定によるデジタルゲーム依存尺度の作成、日本心理学会第 82 回大会、2018 年
堀内由樹子、田島祥、寺本水羽、松尾由美、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(1) 親と子のデジタルゲームの利用と親のゲームの影響に対する認識、日本応用心理学会第 84 回大会、2017 年
堀内由樹子、寺本水羽、松尾由美、田島祥、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(2) 親のゲームレーティング制度に対する意識、日本パーソナリティ心理学会第 26 回大会、2017 年
寺本水羽、堀内由樹子、松尾由美、田島祥、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(3) 養育的介入行動における保護者と子どもの男女差、日本パーソナリティ心理学会第 26 回大会、2017 年
松尾由美、堀内由樹子、寺本水羽、田島祥、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(4) 各学校段階における養育的介入行動と問題行動との関連、日本パーソナリティ心理学会第 26 回大会、2017 年
田島祥、堀内由樹子、寺本水羽、松尾由美、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(5) 各学校段階における技術的介入行動と問題行動との関連、日本パーソナリティ心理学会第 26 回大会、2017 年
松尾由美、堀内由樹子、田島祥、寺本水羽、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(6) 学校段階別の介入行動、日本心理学会第 81 回大会、2017 年
田島祥、堀内由樹子、松尾由美、寺本水羽、坂元章、子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の意識、介入行動(7) ゲームを通じた交流に対する意識、日本社会心理学会第 58 回大会、2017 年

6. 研究組織

(1)研究分担者
該当せず

(2)研究協力者

研究協力者氏名：渋谷 明子
ローマ字氏名：(SHIBUYA, Akiko)

研究協力者氏名：笠原 章子 (七海陽)
ローマ字氏名：(KASAHARA, Akiko)

研究協力者氏名：田島 祥
ローマ字氏名：(TAJIMA, Sachi)

研究協力者氏名：佐々木 輝美
ローマ字氏名：(SASAKI, Teruyoshi)

研究協力者氏名：堀内 由樹子
ローマ字氏名：(HORIUCHI, Yukiko)

研究協力者氏名：松尾 由美
ローマ字氏名：(MATSUO, Yumi)

研究協力者氏名：寺本 水羽
ローマ字氏名：(TERAMOTO, Mizuha)

研究協力者氏名：鄭 姝
ローマ字氏名：(ZHENG, Shu)

研究協力者氏名：倉津 美紗子
ローマ字氏名：(KURATSU, Misako)

ローマ字氏名：Craig A. Anderson

ローマ字氏名：Douglas A. Gentile

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。