

機関番号：25502  
 研究種目：基盤研究（C）  
 研究期間：2008～2010  
 課題番号：20530524  
 研究課題名（和文）メディア機器が子どもの家族・友人との関係に及ぼす影響に関する階層別・時系列的調査  
 研究課題名（英文）The effect of the mutuality on their family and their friend about childhood by the media especially the game-soft  
 研究代表者  
 二村 克行（NIMURA KATSUYUKI）  
 山口県立大学・社会福祉学部・准教授  
 研究者番号：50208261

研究成果の概要（和文）：本研究では、子どもの「社会性・相互性」の成長・発達が、メディア依存を深めることで阻害されているのかどうかを明らかにすることにある。結果として、テレビ・ゲーム機器に多くの時間を費やすことで、友人や、家族との協調的な関係を築くことに消極的になってはいない（交流に時間や機会が減少しているとはいえない）こと、さらに、食事や買い物を共にする機会の有無に関連することを明らかにした。

研究成果の概要（英文）：The purpose of my study proves that the development of “the sociality or the mutuality” of childhood does not disturbed by the dependence on the media. As a result, on the effect of the development of “the sociality or the mutuality” of childhood, the chance of the eating and the shopping with their parents is greater than the dependency on the media.

## 交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	1,300,000	390,000	1,690,000
2009年度	700,000	210,000	910,000
2010年度	600,000	180,000	780,000
年度			
年度			
総計	2,600,000	780,000	3,380,000

研究分野：社会科学  
 科研費の分科・細目：社会学・社会福祉学  
 キーワード：家族システム論

## 1. 研究開始当初の背景

（1）児童・生徒がメディア機器（TV・メール・ゲーム等）に係わることによって、家族関係・友人関係のあり方に深刻な影響を与えていると想定する。その影響度（ある程度の相関関係）を明らかにすることを目的とする。

（2）近年、児童・生徒が家族や友人を些細な理由から殺傷する事件が頻発している（例：長崎女児友人殺傷事件、光高校生爆弾事件、奈良高校生放火殺人事件）。その原因

の追究、背景の分析に関する研究・調査は様々になされてはいるが、メディア機器（TV・メール・ゲーム等）との関連性を追究する研究・調査はほとんど行われていない。わずかに、1999年の政府機関の調査、2003年の財団法人による調査と、2005年に行われた寝屋川市・長崎県・東京都内中学校共同の「寝屋川調査」といわれるもの等のみである。

(3) しかし、メディア機器（TV・メール・ゲーム等）への依存度が家族関係や友人関係に与える影響を、小学生、中学生、高校生にわたって直接調査したものはまだ行われてはいないと思われる。「寝屋川調査」においても中学生に対してのみである。

(4) 先行研究では、メディア機器（TV・メール・ゲーム等）への依存は、大脳生理学からは、前頭前野における情動抑制機能に影響があることが明らかにされていることと、社会学・社会心理学からは、子どもたちのコミュニケーション能力に影響があることが明らかにされている。

## 2. 研究の目的

(1) 本研究では、親子間の家事、勉強、遊び・スポーツ、相談、家族団らん等に関して、メディア機器（TV・メール・ゲーム等）への依存がどの程度影響を与えているか、また、友人間における交流、意思の疎通においてメディア機器（TV・メール・ゲーム等）への依存が、勉強、遊び・スポーツ、相談等にどの程度影響を与えているかを調査するものである。

(2) そこで、子どもの成長・発達には、個性（独自性）を育むことを意図する「自律性」の成長・発達と、周囲の人々と協調的な人間関係を築くことを意図する「社会性・相互性」の成長・発達がある。本研究では、後者の「社会性・相互性」の成長・発達が、メディア依存を深めることで阻害されているのかどう

かを明らかにすることにある。とくにテレビ・ゲーム機器に多くの時間を費やすことで、友人や、家族との協調的な関係を築くことに消極的になってはいないか（交流に時間や機会が減少しているのではないか）を明らかにしたいと考えた。

## 3. 研究の方法

### (1) 当初の予定した方法

① 県内の小学生、中学生と、その保護者に対して、アンケート調査を行う。

② 小学校、中学校に関しては、研究者が、親子間の関係性とメディア機器（TV・メール・ゲーム等）への依存に関して、教職員・保護者を対象に既に講演をした学校を選定して、研究者の研究室のゼミ生を4名動員して行う。

③ 児童・生徒に対する調査は、メディア機器（TV・メール・ゲーム等）への依存を1日の使用時間・頻度を数値で答えること、家族・友人との関係性については、それぞれ目的別の一日の共同作業、共同行動、会話の時間数を答えてもらう。また、相談内容に関しては、誰にその内容を相談しているかを調査する。

④ 児童・生徒に対して、家族・友人にとの関係性に関して、情動の特徴、自らの性格特性に対する自己覚知、意欲、生活習慣等を調査する。

⑤ それぞれの保護者に対しては、児童・生徒のメディア機器（TV・メール・ゲーム等）への依存に対して、どのような対応をとったか、そのときの子どもの反応を回答させる。郵送による回答を求める。

⑥ メディア機器への依存が、メディア機器の種類によってどのように異なるのかを分析する。TV、ゲーム、メール、ネットそれぞれの依存の特徴を割り出す。

### (2) 変更した理由

① 当初の方法は、かなりの困難な問題に遇し

た。第一に、子どものプライバシーを尊重するために、保護者、ないし、学校現場の承認を必要としたために、かなりのキャンセルにであった。

②第二に、子どもの家庭環境の相違に配慮せざるを得ず、単親家庭、施設で暮らす児童、里親家族を、子どもに不必要なコンプレックスを生じさせないため、かなり漠然とした質問に止めざるを得なかった。

③第三に、ホームルールの短時間の範囲内で実行するために、質問項目を圧縮せざるを得なかった。

④第四に、操作集団と非操作集団に分けて実施したかったが、教育現場からの要請で、躊躇せざるを得なかった。

⑤第五に、階層的の研究にするためには、対象児童・生徒を特定せざるを得ず、個人名を明らかにしなくても、番号化が必要である。しかし、これは学校側に了解を得られることができなかった。

⑥第六に、保護者の名簿を提供してもらうことに承諾を得ることができなかった。保護者一人一人に承諾を得ることが必要で、それはできないとのことであった。

### (3) 実施した方法

①まず、初年度に研究者が実施した講演(計5回)の会場で出席した聴衆から子どものメディア依存の現状についてヒアリングをした。

②二年目に、パイロット調査として、10月に、山口県内にあるある小学校6年生、43人の生活調査をした。ゲーム時間と起床時間と就寝時間との関連を調査した。

③3年度に、12月に、山口県内の別の小学校3年生から6年生まで(それぞれ、3年23名、4年35名、5年23名、6年35名、合計116名)、4学年を対象にして、4回にわたって、朝食・夕食の家族との交流の有無と、家族に

対する感情を中心にして調査を行った。

## 4. 研究成果

### (1) 新たな先行研究から分かったこと

①メディア依存が暴力性ないし攻撃性に因果関係があるとの主張に対して反論ができたこと。ローレンス・カトナーとシェリル・オルソンによる『ゲームと犯罪と子どもたち—ハーバード大学医学部の大規模調査より』

(2009)によれば、ゲーム機器の多用による攻撃性の増加や、暴力行為との因果関係を立証する科学的データは未だ出されていないという。ゲーム機器における「仮想暴力」が、現実世界の暴力を引き起こすのか。

②また、ゲーム機器に依存することが、暴力犯罪に結びつくような「人格」を形成することになるのか。さらに、暴力犯罪に結びつくような「人格」を形成しているから、ゲーム機器に依存することに親和性を持つのではないのか。さらには、ゲーム機器による「仮想暴力」の影響を受けやすい子どもと、影響を受けない子どもがいるのではないのか。そして、「仮想暴力」で有ることを認識している子どもは、影響を受けにくい。また、「仮想暴力」であることを、認識しづらい状況の下にいる子どもは影響を受ける可能性がある」と指摘している。子ども自身が懸念する影響は、「暴力的な言葉使い」の獲得と使用する際の抵抗感の低下についてであった。さらに、性的な意味合いを含む映像に抵抗感を持っていることを指摘している。

③そこで、「攻撃性」に結びつかないが、「関係性」には結びつくのではないかという疑問が生じる。ゲーム機器に依存し、人間関係を築くために必要な「相対的な時間」が減少することで、「友人関係や家族関係の構築」問題が生じているのかどうか。また、子どもたちの関心が、ゲーム機器情報に特化し、現実社会の情報の吸収の妨げになっていないで

あろうかという疑問が新たに生じてくる。つまり、ゲーム機器の存在が、子どもの暴力性や犯罪に直接的に、結びつかないとしても、子どもの人格形成や判断力の劣化に影響を及ぼさないとする調査資料は、逆に、見つからない。さらに、メディアが、子どもの「暴力」や「性衝動」に全く影響を与えないものなのだろうかという懸念はつきない。それとも、「暴力」には影響が無く、「性衝動」には影響が出るということであろうか。前掲書でも、「攻撃性」は、劣悪な成育環境（DVや、家庭内暴力、児童虐待）、社会環境（学業不振、いじめ、貧困、差別等、社会的文化度の低い地域等）、生理的環境（アルコール中毒、薬物依存等）と関係があるのではないか。「研究開始時点の暴力的行動や攻撃的性質などの子どもの要因、子どもの監督、虐待、育児放棄などの親の要因、貧困、学校、ほかの活動に参加できるかなどの環境的要因からの重要な影響を考慮し、大規模な長期的研究を行う必要がある。」(p. 157) といい、「テレビをたくさん見るのは、屋外で安全に遊べる場所がない、社交性が乏しい、もしくは健全な発育を助ける社会的・知的・芸術的活動に参加できないなど、ほかの選択肢があまりないことを反映しているというのと同じようなものだ。」と指摘しているのである (p. 102-3)。

## (2) 調査から判明したこと

①講演での直接聴衆では、5回のべ62人全員がゲームと親との関係についての相関関係があると考えていなかった。時間が多いと指摘のみで、勉強時間との比較から来るものであった。

②2年度のパイロット調査では、6年生全員がゲームをしているが、生活時間の乱れは見られなかった。

③3年度目の調査から、分析されることは、以下の項目である。

i) 「一番好きなこと」に対する回答は、ゲームが第2位で35%、テレビが、第3位で18%、第4位が、家族と話をすることで17%、一方、仲の良い友達と話をすることは、第1位で52%であった(複数回答)。

ii) 「家族と話をすることが好きか」に対して、92%が、「とても好き」ないし「まあまあ好き」と回答し、「友達と話すことが好きか」に対して、96%が「とても好き」ないし「まあまあ好き」と回答した。

iii) 「朝食は誰と食べるか」に対して、「ひとりで」が12%、「子どもたちだけで」が11%であった。

iv) 「夕食は誰と食べるか」に対して、「ひとりで」が3%、「子どもたちだけで」が4%であった。

v) 「食事の時は何をしているか」に対して、「テレビを見ながら」が46%、「家族と話をしながら」が68%、「ひとりで」が4%であった(複数回答)。

vi) 「家族と話すのが好きか」に対して、「あまり好きでない」または「どちらでもない」と回答した11人のうち、施設で生活していると推定される子どもを除く(2名)と、全員が、「テレビを見ながら」か、「ひとりで」食事をしていると回答している。

## 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計1件)

二村克行、「書評リプライ：「今を生きる子どもと家族」に対する坪郷康名誉教授からの書評に答えて」、山口県立大学社会福祉学部紀要、通巻第16号、2010、査読無し、pp. 97-100.

[図書] (計1件)

二村克行編著『今を生きる子どもと家族』ふくろう出版、2009、pp. 1-36

〔その他〕  
ホームページ等  
<http://k-nimura.com/>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

二村 克行 (NIMURA KATSUYUKI)  
山口県立大学社会福祉学部・准教授  
研究者番号：50208261