

## ビデオゲームに対する親の態度と小学生の使用に関する認識 — 一日中の大学生の調査から —

### Parental Attitudes Toward Video Games and Perceptions of Their Use by Elementary School Students: A Survey of Japanese and Chinese University Students

小孫 康平

Yasuhira Komago

Tsukuba Gakuin University, komago@tsukuba-g.ac.jp

#### Abstract

In this study, we sought to determine what kind of guidance the university students received from their parents regarding video games when they were elementary school students. The study also examined the perceptions of elementary school students regarding playing video games. The results showed that parents' attitudes toward video games in Japan and China were as follows: "video games affect grades," "concern about time limits and vision loss," "emphasis on outside play and homework," "play with friends," and "video games are bad for studying". In particular, Japanese parents set rules for each family, became angry when violated, and confiscated video game consoles. On the other hand, Chinese parents were more strict about video games, suggesting that they believed that video games had a negative impact on academic performance and physical and mental health. Second, with regard to elementary school students' perceptions of playing video games, they thought that "time limits were important," "health, balance, and control were important," "fun as part of entertainment," "developing problem-solving skills," "potentially affecting physical and mental health," and that "today's times are different from those of the past". Japanese university students consider it to be a means of communication. They also believe that while it is fun, countermeasures need to be considered. On the other hand, Chinese university students place more emphasis on proper time and billing controls, suggesting that they believe proper restrictions and controls are necessary when playing video games.

#### 1 はじめに

内閣府(2023)の「令和4年度青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果(概要)」によると、インターネット利用率は、小学生(6歳~9歳)では90.9%、小学生(10歳以上)では97.5%であった。

利用内容の内訳は、小学生(10歳以上)では動画を見るが88.1%、ゲームをするが86.2%であった。このようにビデオゲームは小学生においても人気の高いメディアである。

その反面、ビデオゲームの有害性に関する主張は繰り返されている。新たなビデオゲームが出現するたびに、精神面や健康面に対する懸念が抱かれるようになった(金子 2016)。

最近では、eスポーツは若者の間で人気が高く、学校の部活動に取り入れる動きが出てきたが、多くの保

護者は、ビデオゲームに過度に没頭するあまり、精神面や健康面に悪影響を及ぼすと考え不安を抱いている(小孫 2021)。

ビデオゲームの接触時間と攻撃性との関連性に関して、渋谷ら(2010)は、441名の小学校高学年児童とその保護者を対象にパネル研究を実施した。その結果、「保護者が家庭でテレビゲーム接触の時間を厳しく制限していると、1年後の児童の攻撃性が低くなる傾向が男子でみられた」と報告している。

堀内ら(2018)は、3歳児クラスから高校3年生までの子どもをもつ親を対象に子どものデジタルゲーム利用に対する保護者の介入行動について検討した。その結果、「時間制限」では、小学生の時期に最も得点が高くなった。高校生は他の学齢群よりも得点が高いほど、時間制限に関するルールを厳しく守るようにしていたことを



意味する。ただし、具体的にどのように指導していたかについての自由記述による回答は求められていない。

子どもに人気があるビデオゲームおよびeスポーツは、コンピュータの進歩とともにますます盛んになると思われる。したがって、今後のゲーム・リテラシー教育は非常に重要となる(小孫 2016; 2020)。小学生のゲーム・リテラシー教育を指導するのは、家庭では主に親であるので、将来、家庭を持ち親になる大学生に、ビデオゲーム・リテラシー教育の意義や方法を指導する必要がある。

中学生以降はビデオゲームに対する親の介入行動が減少する傾向があると考えられるので、介入行動が多い小学生時代の親のビデオゲームに対する態度を分析することは、ビデオゲーム・リテラシー教育の教材を開発する上で意義がある。

しかし、大学生が小学生の頃、日本と他国の親からビデオゲームに関して、具体的にどのように指導あるいは介入されたのかに関する研究や小学生がビデオゲームで遊ぶことについての日本と他国の大学生の認識の違いに関する研究は、ほとんど行われていない。

そこで、本研究では日本と中国の大学生を対象に、小学生の頃、親からビデオゲームに関して、どのような指導あるいは介入があったのかを明らかにする。また、親のゲームに対する態度が子どもにも影響を与えるのではないかと考えられるので、現在、成年になった大学生を対象に小学生がビデオゲームで遊ぶことに関する認識を検討することを目的とする。

## 2 ビデオゲームに対する親の態度

### 2.1 調査対象者および質問項目

対象者は、経営情報系学部の日本と中国の大学生204名(日本130名、中国74名)であった。調査時期は、2021年7月(日本31名、中国16名、計47名)、2022年7月(日本42名、中国34名、計76名)および2023年7月(日本57名、中国24名、計81名)にWeb(Google Classroom)を用いて質問を提示し、回答を依頼した。

ビデオゲームに対する親の態度に関する質問項目は、「小学生の頃、あなたの親からビデオゲームに関して、どのように言われていましたか」であった。ここでは自由記述による回答(各200字程度)を求めた。

### 2.2 分析方法

本研究では、テキスト型データを統計的に分析するためのソフトウェアである「KH Coder」(樋口 2020)を用いた。KH Coderには共起ネットワークのネットワーク図を提示したときに、直観的に文章の特徴を捉えやすいというメリットがある。まず、全体の傾向を把握するために日本の大学生と中国の大学生を合わせたデータを用いて分析した。次に、日本・中国別の特徴の違いをより明確にするためにKH Coderの「外部変数・見出し」機能を用いて特徴語を分析する。

### 2.3 結果

アンケート回答の単純集計を行った結果、827の文が確認された。なお、質問で用いる語よりも、他の頻出語を分析に加えた方が結果を解釈しやすくなると考え、ビデオゲーム、親、小学生の語を除外した。出現回数の多い単語は、言うが249回、時間が164回、勉強が149回、遊ぶが125回、宿題が72回、悪いが69回、思うが67回、外が65回、自分が63回、友達が53回となっている。

図1は、ビデオゲームに対する親の態度に関する共起ネットワーク分析の結果を示したものである。KH Coderの設定は、次の通りである。集計単位は段落、最小出現数は20、上位70語、共起関係の検出方法はサブグラフ検出(媒介)を用いた。実線で結ばれた語のグループは5つであった。

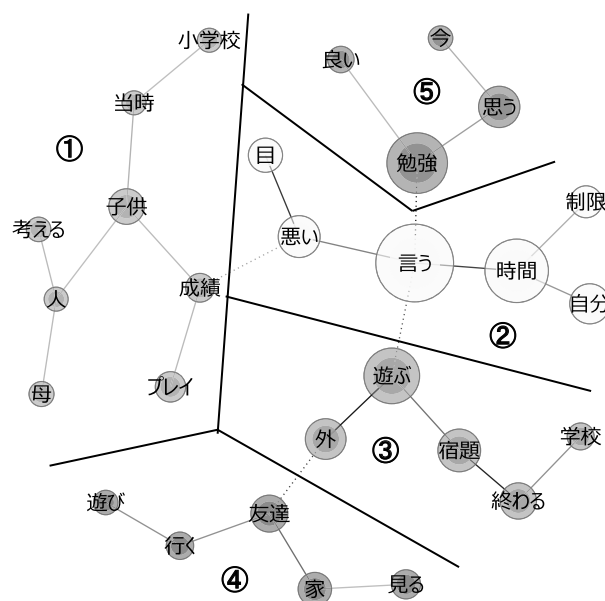


図1. ビデオゲームに対する親の態度に関する共起ネットワーク分析

- ① 「子供」、「成績」、「プレイ」、「小学校」、「当時」、「人」、「母」、「考える」という 8 語のネットワークで構成されている。
- ② 「時間」、「制限」、「目」、「悪い」、「自分」、「言う」という 6 語のネットワークで構成されている。
- ③ 「外」、「遊ぶ」、「学校」、「宿題」、「終わる」という 5 語のネットワークで構成されている。
- ④ 「友達」、「家」、「遊び」、「行く」、「見る」という 5 語のネットワークで構成されている。
- ⑤ 「勉強」、「今」、「良い」、「思う」という 4 語のネットワークで構成されている。

次に、KH Coder の「外部変数・見出し」機能を用いて特徴語を分析した。外部変数としては、国別(日本・中国)を用いた。図 2 は、日本と中国におけるビデオゲームに対する親の態度の特徴語を示す。四角形の外側に並ぶ語は、著明な差が見られた特徴語を示している。日本の大学生では、怒る、テスト、ルール、夜、没収といった親の態度の特徴語が抽出された。一方、中国の大学生では、遊び、母、影響、成績、中国、厳しいといった親の態度の特徴語が抽出された。

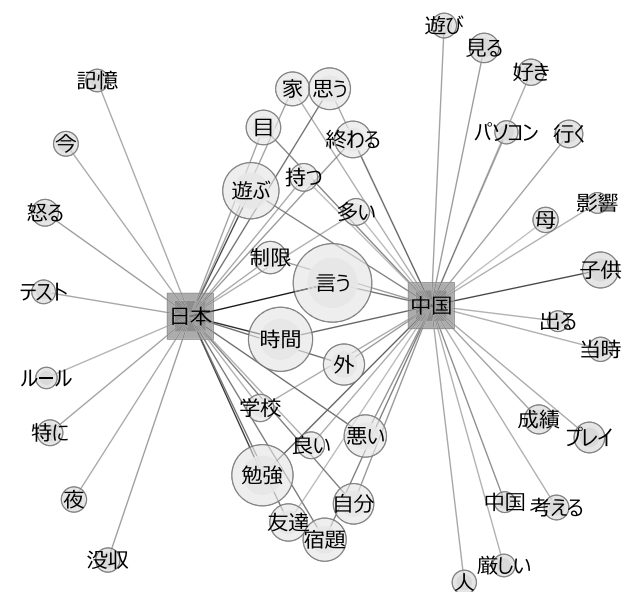


図 2. 日本と中国におけるビデオゲームに対する親の態度の特徴語

### 2.4 考察

共起関係のグラフについて具体的な記述を基に考察する。まず全データを分析した図 1 の①では、「学校でのテストの成績が悪いとしばらくゲーム機を没

収された」、「小学生の頃、多くの親は子供にビデオゲームをさせたくなかった」、「良い成績を取った場合にのみ、ゲームをプレイできた」、「ゲームは有害で、勉強に集中すれば十分だ、ゲームは子供の成長に何の助けにもならない」などがあり、親はビデオゲームが成績に影響を与えると考えていたことが示唆された。

②では、「目が悪くなるから、1時間までならゲームをしても良い」、「勉強を1時間したら30分ゲームをしてもよい」、「ゲームは1日1時間まで」、「親はビデオゲームにはあまり良いイメージがなく、ビデオゲームは時間を決めてやることを言われた」、「ビデオゲームをやりすぎると目が悪くなる」などがあり、親は時間制限や視力低下の懸念があると考えていたことが示唆された。

③では、「ゲームは宿題が終わってからしなさい」、「ゲームをやめて宿題をしなさい」、「宿題をしてからゲームをしなさい」、「ゲームなんてしていないで外で遊びなさい」、「たまには外で友達と遊んできなさい」などがあり、親は外での遊びや宿題を重視していたことが示唆された。

④では、「友達の家でゲームをプレイした時は、家でプレイさせてもらえない」、「友達と遊びに行け、ゲームばかりやってないで勉強しろ」、「外で遊びなさい、もう終わりなさい、もっと友達と遊びなさい」などがあり、親は友達との遊びを重視していたことが示唆された。

⑤では、「ビデオゲームばかりやってないで勉強や家の手伝いなどをしなさい」、「ゲームばかりしないで勉強しなさい」、「親は勉強に影響が出るのでゲームをすることに大反対でした」、「ビデオゲームで遊び続けると脳に良くないし、ビデオゲームを使い続けると勉強に影響する」などがあり、ビデオゲームは勉強に悪影響を与えると考えていたことが示唆された。

次に、国別のビデオゲームに対する親の態度の特徴語について検討する(図 2)。日本の大学生の具体的な回答としては、「早く宿題やりなさい、そんなにやっているで没収するぞ、などと、よく怒られていた」、「小学生の頃はゲームばかりしてよく怒られていた」、「自分の部屋に持って行って夜にやったりしていたときは怒られていた」などがあった。長時間のプレイ等で親から怒られていたことが示唆された。

没収に関しては、「テスト前はビデオゲームはやめなさい」、「学校でのテストの成績が悪いとしばらくゲームを没収するというのが基本ルールであった」、「テスト期間はビデオゲームを没収され、勉強に専念するように言われていた」などがあった。テスト関連

等の理由で没収されていたことが示唆された。ルールに関しては、「1日1時間程度にするというルールがあった」、「ゲームは1日1時間というルールや宿題を終わらせてからゲームをするというルールがあった」、「夕食や就寝の時間を守らずにビデオゲームをしていたら、没収され時間を守るよう注意された」などがあり、ルールを課していたことが示唆された。このように、各家庭でルールを設け、違反すると怒られたり、ゲーム機を没収されたりしていたことが示唆された。

一方、中国の大学生の具体的な回答としては、「中国では子供の教育に厳しい。私が子供の頃、学校ではたくさんの授業や宿題がありました」、「中国で多くの親はビデオゲームが子供の目に危害を及ぼすのではないかと心配している」、「目に危害を及ぼすのではないかと心配している。だからほとんどの親は自分の子供が早くビデオゲームに触れさせたくないはずです」、「学業成績や身体的、精神的健康に悪影響を与えると考えていた。中国では、ほとんどの小学生の親は小学生にテレビゲームを禁止している」、「子供の頃、両親は私がゲームをすることに極度に反対していた」、「母はビデオゲームに対して悪いイメージを持っていたため、特に厳しく制限を設けられていた」、「子どもがテレビやネットゲームをする時間は厳しく制限されている」、「確かに両親がビデオゲームにとって、ちょっと厳しい態度であった」、「たとえ許可されても厳しい時間管理で、週に2時間くらいしかプレイできないかもしれない」、「子供の頃、両親は私に非常に厳しかった」、「私の両親も、私が子供の頃、ビデオゲームをすることを禁止していた」、「小学生の頃、多くの親は子供にビデオゲームをさせたくないなかった」、「父はよく、ゲームは有害で、勉強に集中すれば十分だと言った。ゲームは子供の成長に何の助けにもならない」、「私はビデオゲームに触れることを許されていなかったため、子供の頃はビデオゲームをしたことがない」などがあった。このように中国の親は、ビデオゲームに対しては厳しい態度で臨んでいた傾向が示唆された。

### 3 小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識

#### 3.1 調査対象者および質問項目

2022年7月と2023年7月の調査では、「ビデオゲームに対する親の態度」に関する質問項目の他に、「小学生がビデオゲームで遊ぶことについて、あなたの意見を述べて下さい」(200字程度)という質問を追加し

た。その結果、経営情報系学部の日本と中国の大学生157名(日本99名、中国58名)から回答が得られた。

#### 3.2 分析方法

本研究では、テキスト型データを統計的に分析するためのソフトウェアである「KH Coder」(樋口 2020)を用いた。最初に全体の傾向を把握するために日本の大学生と中国の大学生を合わせたデータを用いて分析し、次に日本・中国別の特徴の違いをより明確にするためにKH Coderの「外部変数・見出し」機能を用いて特徴語を分析する。

#### 3.3 結果

アンケート回答の単純集計を行った結果、656の文が確認された。なお、質問で用いる語よりも、他の頻出語を分析に加えた方が結果を解釈しやすくなると考え、ビデオゲーム、小学生の語を除外した。出現回数の多い単語は、思うが232回、遊ぶが152回、時間が102回、考えるが91回、子供が84回、良いが57回、必要が53回、親が49回、自分が46回となっている。図3は、小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識に関する共起ネットワーク分析の結果を示したものである。KH Coderの設定は、次の通りである。集計単位は段落、最小出現数は15、上位60語、共起関係の検出方法はサブグラフ検出(媒介)を用いた。実線で結ばれた語のグループは6つであった。

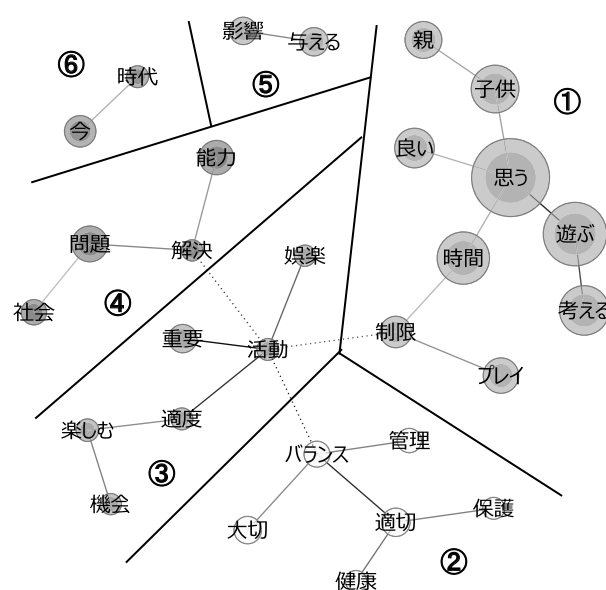


図3. 小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識に関する共起ネットワーク分析



- ① 「時間」、「制限」、「プレイ」、「遊ぶ」、「子供」、「良い」、「親」、「思う」、「考える」という9語のネットワークで構成されている。
- ② 「健康」、「管理」、「適切」、「バランス」、「大切」、「保護」という6語のネットワークで構成されている。
- ③ 「娯楽」、「活動」、「重要」、「適度」、「機会」、「楽しむ」という6語のネットワークで構成されている。
- ④ 「問題」、「解決」、「能力」、「社会」という4語のネットワークで構成されている。
- ⑤ 「影響」、「与える」という2語のネットワークで構成されている。
- ⑥ 「今」、「時代」という2語のネットワークで構成されている。

次に、KH Coderの「外部変数・見出し」機能を用いて特徴語を分析した。外部変数としては、国別(日本・中国)を用いた。図4は、日本と中国における小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識の特徴語を示す。四角形の外側に並ぶ語は、著明な差が見られた特徴語を示している。日本の大学生では、「賛成」、「コミュニケーション」、「楽しい」、「オンライン」、「学校」といった特徴語が抽出された。一方、中国の大学生では、「制限」、「管理」、「重要」、「影響」、「バランス」といった特徴語が抽出された。

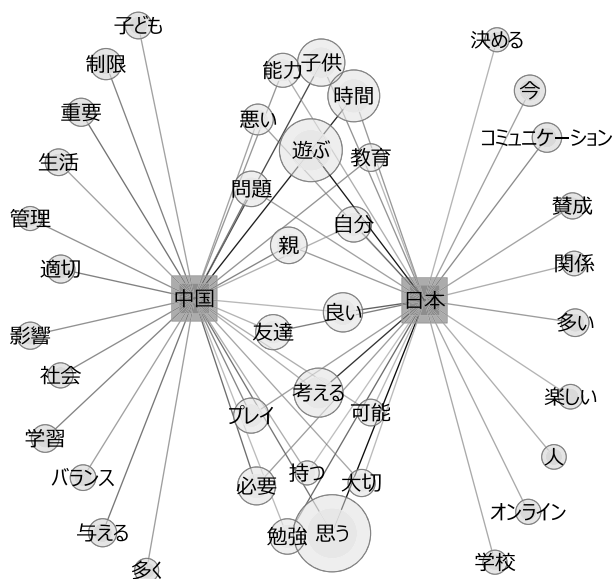


図4. 日本と中国における小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識の特徴語

### 3.4 考察

共起関係のグラフについて具体的な記述を基に考察する。まず全データを分析した図3の①では、「保護者は明確なゲーム時間制限を設定し、子供を守る」、「ゲームのプレイ時間を制限し、学業や他の活動とのバランスを保つことが大切である」、「親は適切なゲームの選択、プレイ時間の制限などを考慮する」、「テレビゲームで遊ぶ時間を決めることが最も大切だと考える」などがあり、時間制限が重要であると考えていることが示唆された。

②では、「学業や健康、社交などの他の重要な側面をバランスよく育んでいくことが大切である」、「課金は保護者が管理をして大金を使わないようにする」、「適切な制限やバランスが重要である」、「社会的な活動とのバランスを保つことが大切である」、「健康への注意、他の活動とのバランスなどを考慮する」などがあり、健康面、バランス、管理が重要であると考えていることが示唆された。

③では、「ビデオゲームは、娯楽の一環として楽しむことができる」、「他の重要な活動や責任を優先するようにする」、「ビデオゲームは娯楽として楽しむだけでなく、様々なスキルや能力の向上にも役立つと考えている」などがあり、娯楽の一環として楽しむことができると考えていることが示唆された。

④では、「ビデオゲームは子供の認知能力や問題解決能力を向上させることがある」、「ゲームは知的な挑戦や問題解決能力を養うだけでなく、集中力や反射神経を向上させる助けとなる」、「プレイヤーの認知能力や問題解決能力を養うことができる」などがあり、問題解決能力を養うことができると考えていることが示唆された。

⑤では、「ゲームの時間が多すぎると、学習、社交、身体活動に影響を与える可能性がある」、「長時間の遊びは子供の体に影響を与える可能性がある」、「ゲーム中毒になって、これからの生活に影響を与える可能性がある」と考えていることが示唆された。

⑥では、「対人関係やネットでのマナーを理解できれば、今の時代において、小学生がゲームで遊ぶことは賛成である」、「小学生がテレビゲームをするのは何の問題もない。結局のところ、今日の時代は以前とは異なる」などがあり、今日の時代は以前とは異なると考えていることが示唆された。

次に、国別の小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識の特徴語について検討する(図4)。日本の大学生の具体的な回答としては、「今の子どもたちのコミュニケーション手段として欠かせないもの

になっている」、「オンラインなどで他人とのコミュニケーションをとることができる」、「オンラインで友達と一緒にできるゲームが数多く存在しており、友達とのコミュニケーションを容易にできる」、「友達や兄弟姉妹と一緒にプレイすることで、コミュニケーションや協力の能力も養うことができる」などがあつた。ビデオゲームで遊ぶことによりコミュニケーションの手段となると考えていることが示唆された。

また、「小学生がテレビゲームで遊ぶことに賛成する。なぜなら、能力向上や知識、技量を身に着けるなど多くの事を学べるから」、「小学生がテレビゲームで遊ぶことに関して私は賛成であり、むしろ推奨したい。なぜならゲームから学べる事は多い。同級生達とゲームを通じて遊ぶことができるし、共通の話題もできるので」、「今の時代、学校の友人間での共通の話題がゲームの話題であることも多いので、私は小学生がテレビゲームで遊ぶことには賛成である」などがあつた。ビデオゲームで遊ぶことに関しては、賛成と考えていることが示唆された。

「ゲーム依存にならない程度に楽しくゲームをすることができる環境が増えていくことを願っている」、「ゲームで交友関係ができ、一人でも熱中して楽しいと思うが、外で遊ぶことも大切だとは思う」、「ビデオゲームは楽しく刺激的な活動ですが、長時間のプレイや過度の依存は問題を引き起こす可能性がある」、「家庭での指導や学校でのゲーム・リテラシー教育を経れば問題ないと思う」などがあつた。ビデオゲームは、楽しい反面、対策も考慮しておく必要があると考えていることが示唆された。

一方、中国の大学生の具体的な回答としては、「小学生がビデオゲームで遊ぶときは適切な制限と監視が必要であると考え」、「バランスの取れた生活を送るために親権者の制限や監視が必要になってくる」、「保護者は明確なゲーム時間制限を設定し、子供が守ることを確保することをお勧めする」などがあつた。ビデオゲームの制限を重視していることが示唆された。

管理やバランスに関しては、「適切な時間管理や健康的なバランスが重要である」、「課金は保護者が管理をして大金を小学生が使わないようにするべきだ」などがあつた。適切な時間や課金の管理、バランスを重視していることが示唆された。

学習に関しては、「ゲームをして癖になると、子供の心身の健康に深刻に影響して、更に学習成績に影響する」、「長時間のプレイは小学生の学業や社会的関係に悪影響を与える可能性がある」、「ゲーム時間が多すぎると、学習、社交、身体活動に影響を与える可能性がある」、「ゲーム中毒になって、これから生活

に影響を与える可能性もある」、「ビデオゲームに夢中になりすぎると、学習成績の低下、睡眠問題、体調不良につながる可能性がある」などがあつた。ビデオゲームは、学習に影響を与える可能性があると考えていることが示唆された。

## 4 総合考察

### 4.1 日本と中国におけるビデオゲームに対する親の態度

日本の大学生と中国の大学生を合わせたデータを用いて親の態度について分析した結果、「ビデオゲームが成績に影響」、「時間制限や視力低下の懸念」、「外での遊びや宿題を重視」、「友達との遊び」、「ビデオゲームは勉強に悪影響」と考えていたことが示唆された。このように、ビデオゲームは勉強の成績や視力低下に影響を及ぼすとして懸念されていた。そのため、時間制限を行い、友達と外での遊びを勧めたと考えられる。

次に、国別のビデオゲームに対する親の態度の特徴語について検討した結果、日本の親は、各家庭でルールを設け、違反すると怒ったり、ゲーム機を没収したりすることもあつたことが示唆された。

一方、中国の親は、ビデオゲームに対しては学業成績や身体的、精神的健康に悪影響を与えると考え、厳しい態度で臨んでいた傾向が示唆された。

国立青少年教育振興機構(2018)の「インターネット社会の親子関係に関する意識調査報告書」によると、「勉強のためにインターネットを使っているのに、親にゲームをしていると疑われた」の問いに対し、「よくある」と「たまにある」と回答した割合は、小学生では、中国が49.7%で最も高く、次いで韓国42.3%、米国33.7%、日本25.6%の順だった。中学生では、中国63.8%、韓国56.4%、米国44.4%、日本42.0%となっている。また、徐・山口(2016)は、「中国では、ゲーム機が青少年に悪い影響を与えることになると考えられ、2000年にゲーム機の生産と販売に関する禁止令が発表されたが、2015年にゲーム機禁止令は解除された。そのためビデオゲーム機に触れられる機会がなく、PCでプレイすることが主流となっている」と述べている。このように、特に中国の親は日本の親に比べると、ビデオゲームに対して不信感が強いと考えられる。

### 4.2 小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識

日本の大学生と中国の大学生を合わせたデータを用いて小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する認識について分析した結果、「時間制限が重要」、「健康面、バランス、管理が重要」、「娯楽の一環として楽しむ」、「問題解決能力を養う」、「心身に影響を与える可能性がある」、「今日の時代は以前とは異なる」と考えていることが示唆された。このように、ビデオゲームは娯楽の一環として楽しむことができる反面、成績等に悪影響を与えると一般的には考えられていた。しかし、今日の時代は以前とは異なり、問題解決能力を養うことができると考えていることが示唆された。一方、心身に影響を与える可能性があるため、時間制限、健康面、バランスおよび管理が重要であると認識していることが示唆された。

次に、小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する認識の国別の特徴語について検討した結果、日本の大学生は、ビデオゲームがコミュニケーションの手段となると考えている。また、楽しい反面、対策も考慮しておく必要があると考えていることが示唆された。

一方、中国の大学生は、適切な時間や課金の管理を重視しており、ビデオゲームで遊ぶときは適切な制限と管理が必要であると考えていることが示唆された。

この点に関して、盧(2022)は、「中国の中央政府とメディアがゲームの悪影響を繰り返し強調し続け、民衆はゲームに対して全面的に否定的な態度がみられるようになった」と報告している。また、「中国新聞出版総署の命令(以下、ゲーム禁止令)で、2021年9月1日からゲーム産業が未成年者に金、土、日曜日、祝日のみ毎日20時から21時まで、最大1時間までにゲームサービスが制限されることとなった」と指摘している。

また、ビデオゲームは、学習や心身に影響を与え、ゲーム依存になる可能性があると考えていることが示唆された。この点に関して、中村(2019)は、「中国では文化産業であるゲーム産業は、特に青少年への影響の大きさからネット中毒者と過剰課金、コンテンツ自体の内容に関して問題視されており、コンテンツ規制は強化の方向に向かっている」と指摘している。

このように中国の大学生の方が日本の学生より、小学生がビデオゲームで遊ぶことに対して懸念している傾向が窺える。

## 5 まとめと今後の課題

本研究では、大学生を対象に小学生の頃、親からビデオゲームに関して、どのような指導があったのかを明らかにした。また、小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する認識を検討した。

その結果、日本と中国におけるビデオゲームに対する親の態度に関しては、「ビデオゲームが成績に影響」、「時間制限や視力低下の懸念」、「外での遊びや宿題を重視」、「友達との遊び」、「ビデオゲームは勉強に悪影響」と考えていたことが示唆された。

国別のビデオゲームに対する親の態度の特徴語について検討した結果、日本の親は、各家庭でルールを設け、違反すると怒り、ゲーム機を没収した。一方、中国の親は、ビデオゲームに対しては学業成績や身体的、精神的健康に悪影響を与えると考え、厳しい態度で臨んでいたことが示唆された。

次に、小学生がビデオゲームで遊ぶことに対する大学生の認識に関しては、「時間制限が重要」、「健康面、バランス、管理が重要」、「娯楽の一環として楽しむ」、「問題解決能力を養う」、「心身に影響を与える可能性がある」、「今日の時代は以前とは異なる」と考えていることが示唆された。日本の大学生は、ビデオゲームがコミュニケーションの手段となると考えている。また、楽しい反面、対策も考慮しておく必要があると考えている。一方、中国の大学生は、適切な時間や課金の管理を重視しており、ビデオゲームで遊ぶときは適切な制限と管理が必要であると考えていることが示唆された。

今後の課題として、日中の大学生以外も対象者を挙げ、親からビデオゲームに関して、どのような指導があったのかを検討する。また、各国の青少年のビデオゲームに対するリテラシーを明らかにすることが必要であると筆者は考えている。

## 謝辞

本研究を始めるきっかけを与えていただいた立命館大学の上村雅之先生(2021年12月6日逝去)に心から感謝の意を表します。

## 参考文献

- 樋口耕一. 2020. 社会調査のための計量テキスト分析 第2版. ナカニシヤ出版.
- 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. 2018. 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 28 (1): 24–32. [https://doi.org/10.32165/jasag.28.1\\_24](https://doi.org/10.32165/jasag.28.1_24).
- 金子格. 2016. コンピュータゲームの有害性に関する30年にわたる見解の推移の考察. 第15回情報科学技術フォーラム講演論文集 第4分冊 (August): 313–316.

- 国立青少年教育振興機構. 2018. インターネット社会の親子関係に関する意識調査—日本・米国・中国・韓国の比較—. 2023-8-26 取得 [https://warp.ndl.go.jp/collections/info:ndljp/pid/11436739/www.niye.go.jp/kenkyu\\_houkoku/contents/detail/i/129](https://warp.ndl.go.jp/collections/info:ndljp/pid/11436739/www.niye.go.jp/kenkyu_houkoku/contents/detail/i/129).
- 小孫康平. 2016. ビデオゲームプレイヤーの心理学とゲーム・リテラシー教育. 風間書房.
- 小孫康平. 2020. AI 時代の情報モラル教育とビデオゲーム・リテラシー教育. 風間書房.
- 小孫康平. 2021. e スポーツを学校に導入する際の課題と情報モラル教育. AI 時代の教育論文誌 4: 13-18. [https://doi.org/10.50948/esae.4.0\\_13](https://doi.org/10.50948/esae.4.0_13).
- 中村忠司. 2019. 研究ノート 中国と韓国におけるゲーム産業と日本のコンテンツの現状について—上海・China Joy2018 と釜山・G-Star 2018 を事例として—. 大阪観光大学紀要 19 (May): 45-52. <https://tourism.repo.nii.ac.jp/records/299>
- 内閣府. 2023. 令和4年度青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果(概要). 2023-8-26 取得. [https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic\\_page/field\\_ref\\_resources/ce23136f-8091-4491-9f29-01fc8a98cf83/18a29c16/20230401\\_councils\\_internet-kaigi\\_ce23136f\\_10.pdf](https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/ce23136f-8091-4491-9f29-01fc8a98cf83/18a29c16/20230401_councils_internet-kaigi_ce23136f_10.pdf)
- 盧瑞. 2022. 青少年のゲーム利用に関する教師の意識と態度の日中比較研究. 神戸学院大学教職教育センタージャーナル 8: 13-26. <https://kobegakuin.repo.nii.ac.jp/records/244>
- 渋谷明子・坂元章・井堀宣子・湯川進太郎. 2010. 子どものテレビゲーム接触への保護者の指導方法と効果—小学校高学年児童と保護者を対象にしたパネル研究の分析から—. シミュレーション&ゲーミング 20 (2): 47-57. [https://doi.org/10.32165/jasag.20.2\\_47](https://doi.org/10.32165/jasag.20.2_47).
- 徐剛・山口淳. 2016. 中国におけるビデオゲーム機の市場戦略. 経営情報学会 全国研究発表大会要旨集 2016f: 103-6. [https://doi.org/10.11497/jasmin.2016f.0\\_103](https://doi.org/10.11497/jasmin.2016f.0_103).