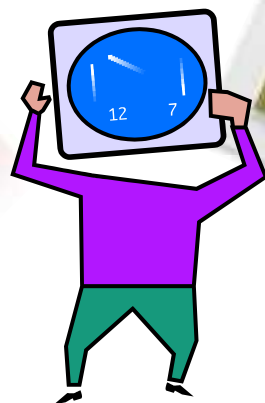



第1章

テレビゲーム悪影響論

ゲームってほんとに悪影響や




秋葉原通り魔殺人事件

 2008年6月8日、
秋葉原で起こった
通り魔殺人事件
7人が死亡10人が
負傷した



土浦連続殺傷事件

 2008年3月19日・23日に
茨城県土浦市で発生した
通り魔事件
刃物を持った男が通行人
を相次いで刺し、2人が
死亡、7人が重傷を負った



<http://imagesearch.yahoo.co.jp/search?p=%E5%9C%9F%E6%B5%A6%E6%AE%BA%E4%BA%BA%E4%BA%8B%E4%BB%B6&ei=UTF-8>

そこでのメディア報道は...



土浦の8人殺傷通り魔

茨城県土浦市の8人殺傷通り魔事件で、金川真大容疑者(24)が「出身小学校で誰か殺そう」と思い行ったりと戦慄も供述。極めて強い殺人願望が背景にあったとみられる。



金川真大容疑者

人が多くて断念
衝撃的な通り魔事件から一夜明け、金川容疑者が実妹や小学生をターゲットとした恐るべき「殺人計画」を実行しようとしたことが判明した。ゲーム好きとして周囲で有名だったが、まさに「ゲーム感覚」の殺人願望を秋葉原へ。逃亡中は駅近の包丁は2月ごろ購入抱いていた。

包丁は2月ごろ購入

抱いていた。「妹を殺そうと思ったが、いなかったら誰でもよかった」「出身小学校で誰か殺そう」と思っていた。卒業式で先生や保護者も多く、やめた。金川容疑者はこうした供述を始めたという。国家公務員の父親と母親、妹2人、高校生の弟の6人家族だが次女は独立しており、長女を狙った可能性もある。また出身小学校は市立中村小だが、卒業式は今年19日。容疑者が市内の無職、三

部活引退後に一変

出身高松市立高松南高校。金川容疑者が通っていた同県阿見町の私立高校教頭(64)が24日に会見し、「弓道部を引退した後、学業への意欲を失った様子だった」と話した。口数は少ないが地道に努力し、遅刻や欠席は3

誰でも「たまたま」で凶行

ゲーム感覚の殺人願望か?



決勝戦に勝ち残ったのは金川真大さん

平成15年に秋葉原で開かれたゲーム大会に参加し関東地区準優勝した際の金川容疑者 (GAME Watchホームページから)

平成15年に秋葉原で開かれたゲーム大会に参加し関東地区準優勝した際の金川容疑者

(GAME Watchホームページ)

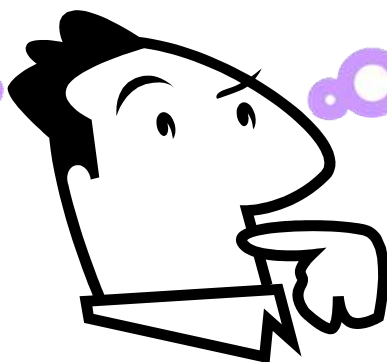
私たちの、ゲームユーザーに対するイメージって

人との
コミュニケーションが
苦手そう

家に引きこもっていそう


キレやすそう

コンプレックスを
抱えていそう



テレビゲーム悪影響論とは

 キレやすくなる、攻撃的になる

 人とのコミュニケーションができなくなる

 無気力になり、就業や就労に対して意欲がなくなる


そのほかにも、視力低下や「てんかん」などの健康被害など

ゲームユーザーが
事件を起こすたび、
テレビゲームの
悪影響論が報じられるが、
本当に悪影響は
あるのだろうか？？



テレビゲームに関わる研究

井堀ら(2003)

 小学5・6年生に対する2回のパネル調査

内藤・小林・坂元(1999)

 中学2年生に対する2回のパネル調査

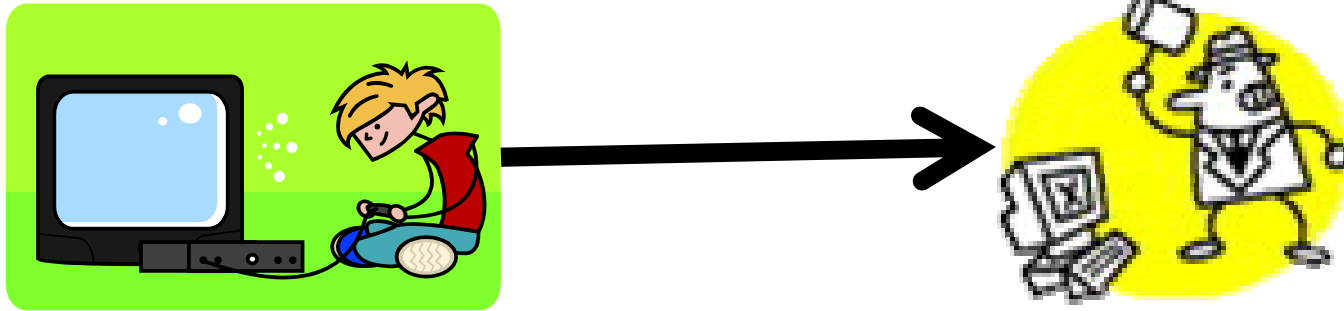
湯川・坂元(2001)

 中学2年、高校2年に対する2回のパネル調査

色々な研究があるが結果はそれぞれ・・・

仮説

💻 マス・メディアで報道されるように、テレビゲームを
すると攻撃性が高まるのだろうか



💻 ひきこもりなど就学や就業に対して、意欲的
でない傾向(アパシー)がみられるのではないか



調査概要

秋葉原の通行人へのアンケート

調査対象者：秋葉原にいる13歳～34歳の男性

平均年齢：**20.06歳**

調査実施方法：自記式質問紙による配票調査法

調査実施日：2009年7月20日～8月16日の土日・祝日

有効回答数 **201票**

有効回答率：**92.62%**

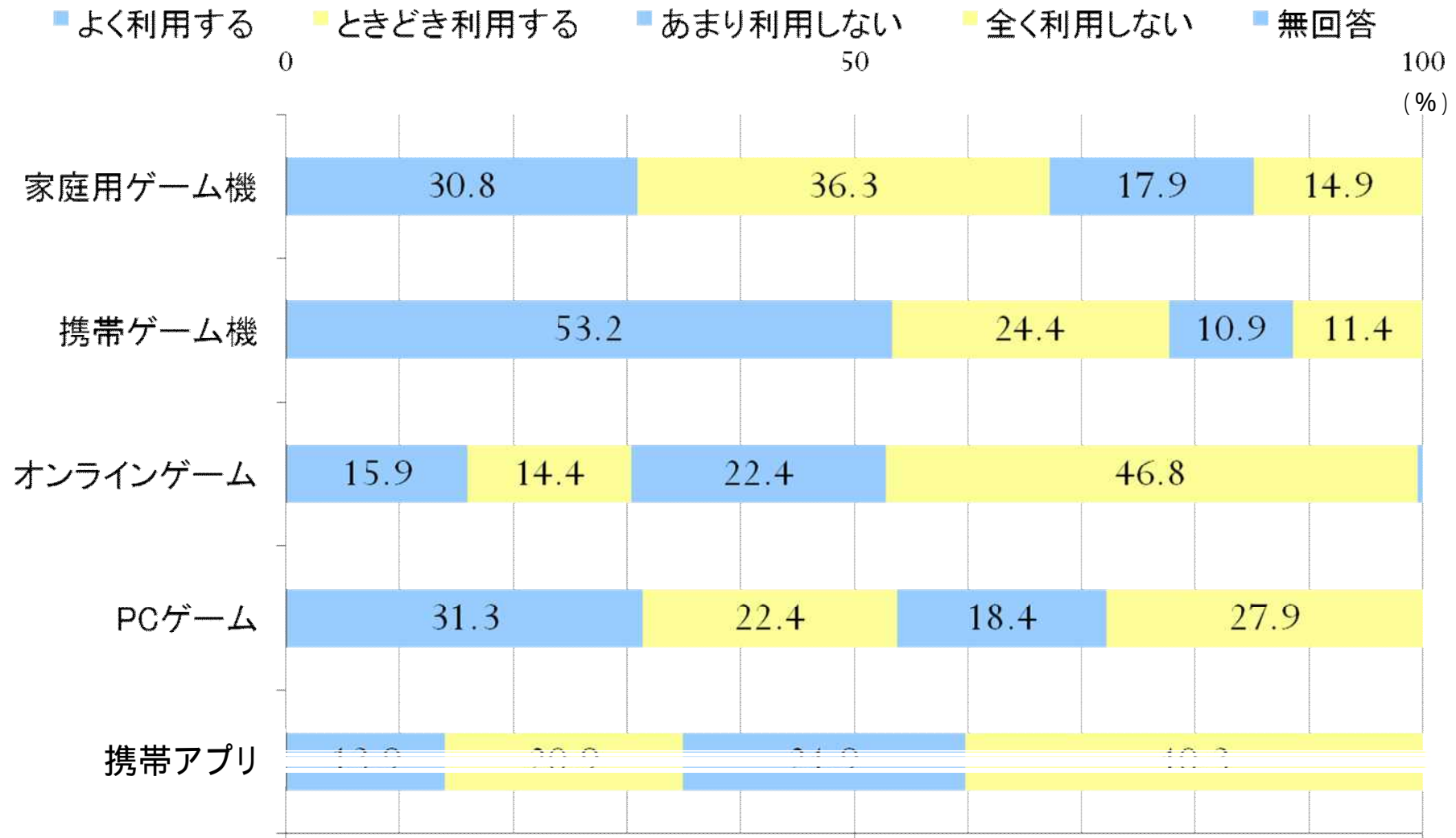
標本抽出方法 **有意抽出**

性別の限定：**男性**

年齢：**13～34歳**

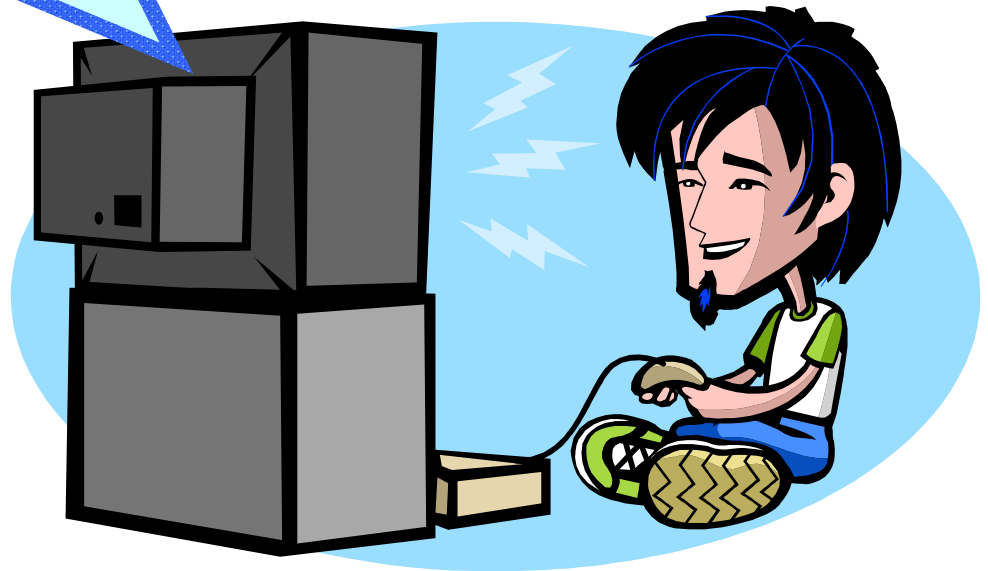
中学生は「人格形成の過渡期」だが、自分の意思で
購買行動に及んでいる為含む

ゲーム形態別の利用頻度



ゲームを利用する人の心理って??

みんなの心理を
覗いてみよう！！



第2章



秋葉原調査開始

耳に聞いたらいいし！



<http://image-search.yahoo.co.jp/search?p=%E7%A7%8B%E8%94%89%E5%85%B6&ei=UTF-8>

アパシー



ウォルターズ(1961)

無気力のこと。男性性確立に葛藤を持ち、
予想される敗北や失敗を恐れ学業における競争を
回避しようとする反応

僕は、競争なんかしたくないんだー



合成変数

 複数の質問を点数化  その点数を合計し
1つの変数にすること

例えば・・・「大食い度」を調べるなら

夜中に必ずお菓子を食べる

食べ残しがゆるせない

ダイエットに成功したことがある(逆)

食事のとき、ついカロリーを計算してしまう(逆)

各項目ごとに

とてもあてはまる(とてもそう思う)…………… 4点

ややあてはまる(ややそう思う)…………… 3点

あまりあてはまらない(あまりそう思わない)………… 2点

全くあてはまらない(全くそう思わない)………… 1点

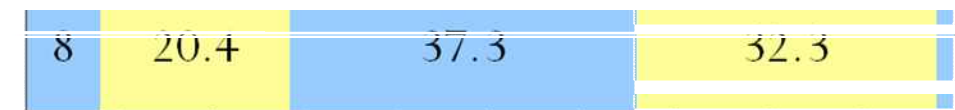
 この合計点で大食い度を表すことができる！

アパシーの合成変数

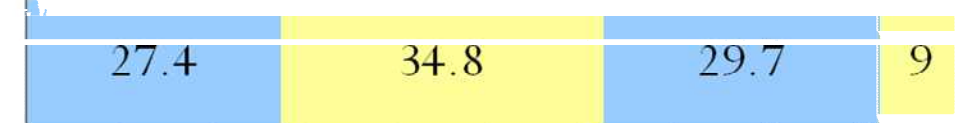
■ とてもあてはまる ■ ややあてはまる ■ あまりあてはまらない ■ 全くあてはまらない ■ 無回答

(%)

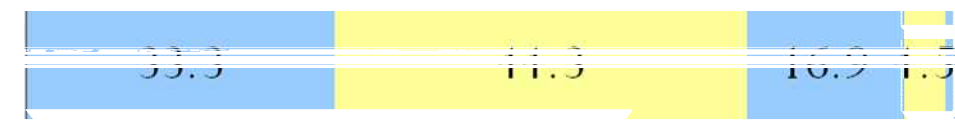
勉強からは何も得られないような気がする



勝ち負けには敏感なほうだ



人数が予想される場合は、前もって回避する傾向がある



攻撃性

相手に対してなにがしかの危害を与えることを
意図した行動

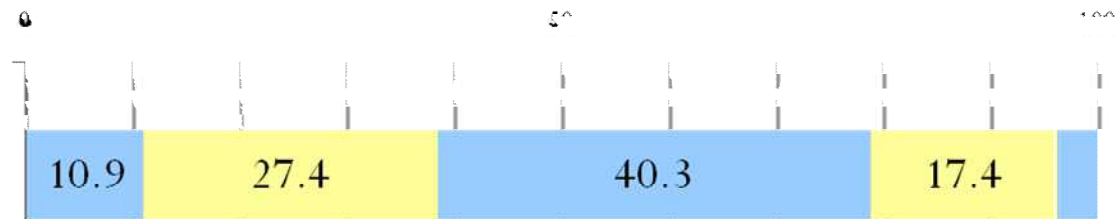
こわしてやるー！



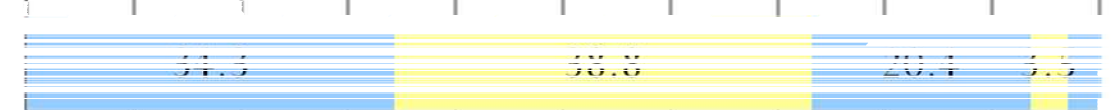
攻撃性の合成変数

■ とてもあてはまる ■ ややあてはまる ■ あまりあてはまらない ■ 全くあてはまらない ■ 無回答

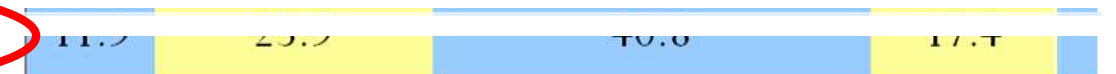
腹をたてた相手の悪口を
その人がいないところではなす



あまり好きではない人は誘わない




言い争いをやることが、よくある




ムカついて人を叩いたことがある



相関分析

 AとBの2つの間に、つながり(相関関係)があるかを調べる分析方法

相関係数(r)が**大きいほど**、相関関係が**強い**

Aが強まれば強まるほど、Bも強まる  0 r 1 正の相関
例、 $r = 0.35$


- 1 r 0 負の相関(Aが強まれば強まるほど、Bは弱まる)
例、 $r = -0.25$

正の相関は**1**に近いほど相関関係が強い

負の相関は **-1**に近いほど相関関係が強い

(例) $r = 0.21$ と $r = 0.45$ では、 **$r = 0.45$** のほうが相関関係が強い

相関分析

 分析結果の誤差を確かめるために、統計的に正確かどうかを調べる

結果は**P値**で判断され、P値が小さければ小さいほどその分析結果は正しい

P値は ***** (**アスタリスク**) の数で表される

***** がなければ、統計的に正確とはいえない

$p < 0.05$ *

5%水準の有意差 (95%以上相関関係あり)

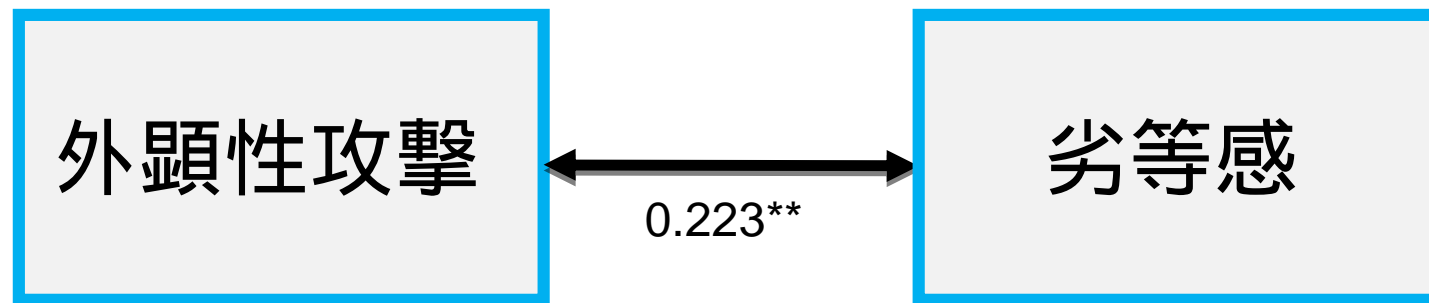
$p < 0.01$ * *

1%水準の有意差 (99%以上相関関係あり)

$p < 0.001$ * * *

0.1%水準の有意差 (99.9%以上相関関係あり)

外顕性攻撃と劣等感の相関モデル



数値は相関係数 有意水準:*** $p<0.001$ ** $p<0.01$ * $p<0.05$

自分の性格や外見に関する劣等感と攻撃性に関係が見られた

因子分析

多様な現象をパターン化する分析方法

Q. あなたが好きなお菓子は何ですか??

	非常に好き	やや好き	あまり好きではない	全く好きではない
ポッキー		2	3	4
チョコレート		2	3	4
キャンディー	1	2	3	4
ハイチュウ	1	2	3	4
ポテトチップス		2	3	4
クッキー		2	3	4

スナック
因子

溶ける
因子

	第1因子	第2因子	第3因子	第4因子
友人や兄弟に対して、劣等感を抱くことがある	0.638			-0.100
自分の外見や性格に対して、コンプレックスがある	0.557			0.059
ストレスを感じることが多い	0.405			-0.042
相手の話をせかすことがある	0.275	0.123	0.079	0.142
友人から活動的だといわれる	0.35	0.603	-0.144	0.277
なんでも話せる友人がたくさんいる		0.555	-0.055	-0.129
誰とでもすぐに仲良くなれる	-0.057	0.542	-0.071	-0.223
たとえ仲がいい友人でも、ある程度の距離は必要だと思う		0.30	0.538	-0.092
内向的な性格だ	0.158	-0.119	0.427	0.215
少数の友人と、深くかかわっていたいタイプだ	0.045	-0.190	0.264	0.171
引きこもりや不登校の経験がある	0.257		0.053	-0.414
食事の速度が速いほうだ	0.094		0.056	0.254

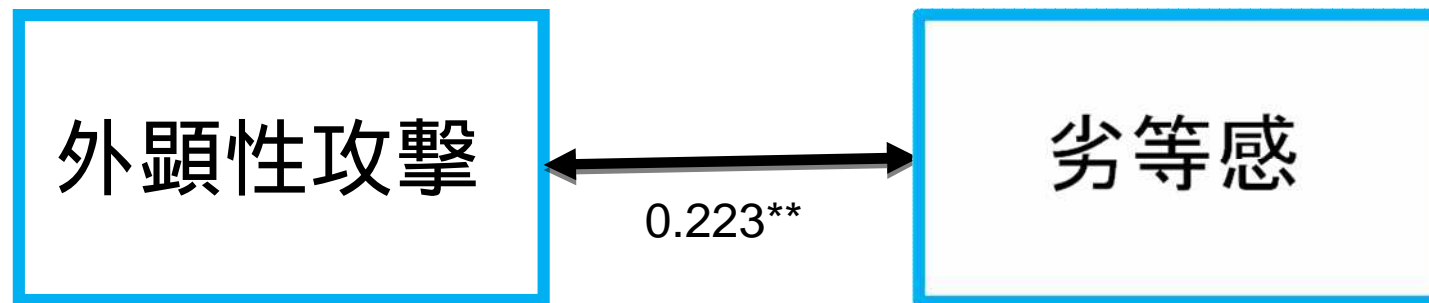
劣等感因子

活動的因子

内向的因子

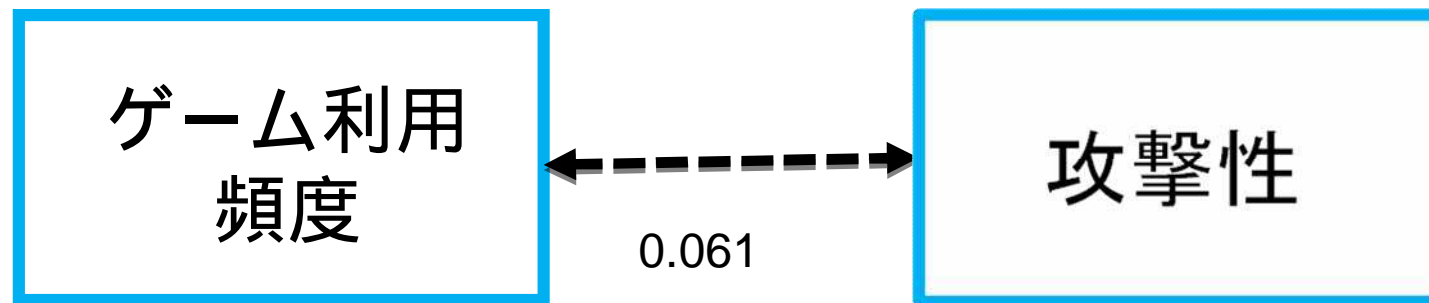
不摂生因子

外顕性攻撃と劣等感の相関モデル



数値は相関係数 有意水準:*** $p < 0.001$ ** $p < 0.01$ * $p < 0.05$

ゲーム利用頻度と攻撃性の相関モデル

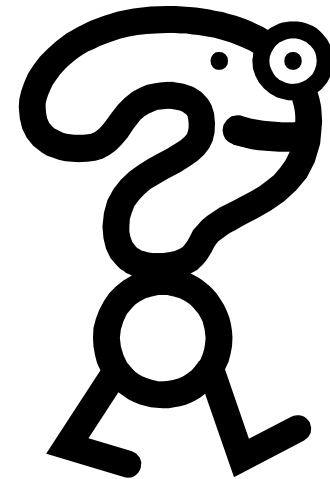
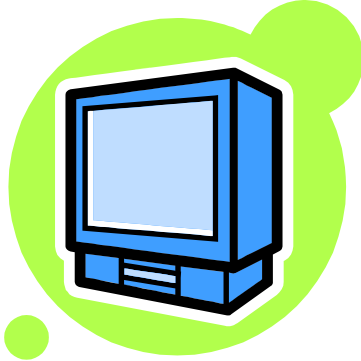


数値は相関係数 有意水準:*** $p < 0.001$ ** $p < 0.01$ * $p < 0.05$

ゲーム利用頻度と攻撃性には関係が見られなかった...



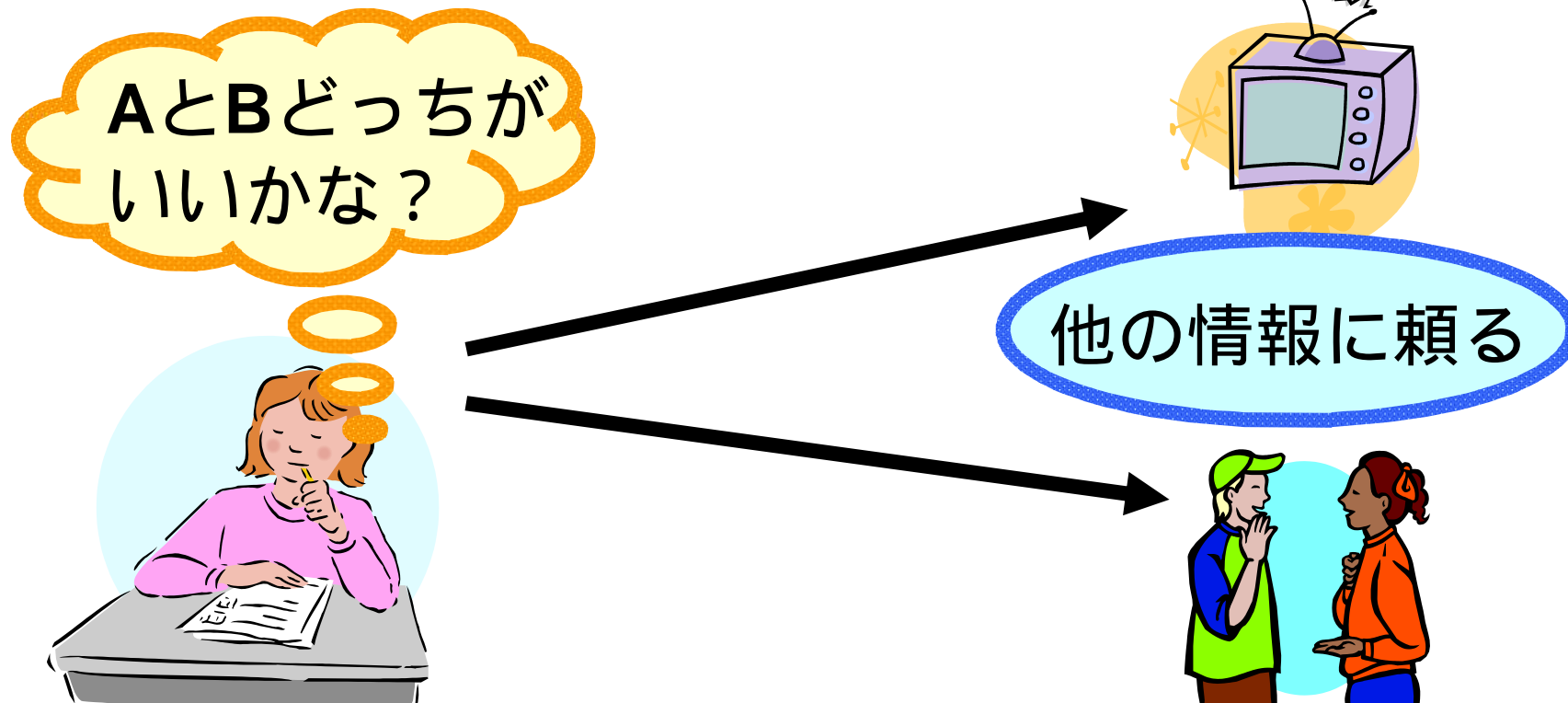
それなら、何となら
関係あるの??



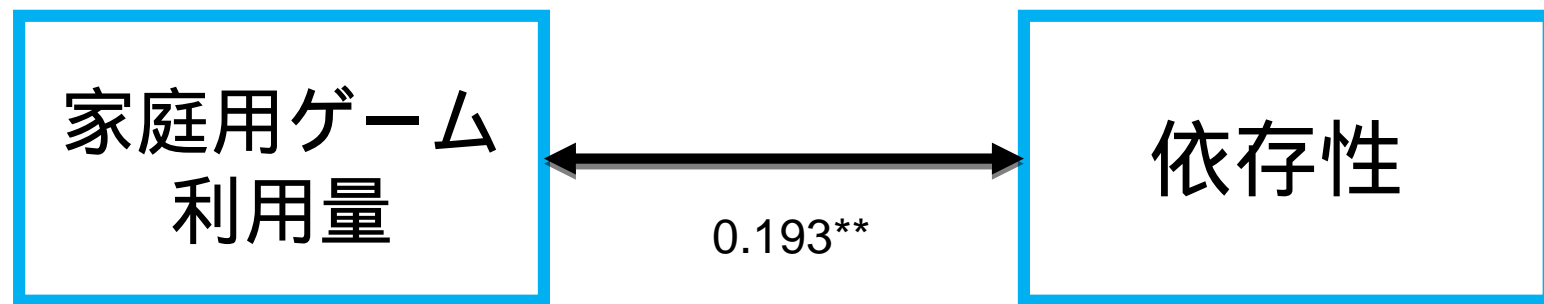
依存性

シアーズ、マコビー、レヴィン(1957)

何かを判断する際に、他人や情報を利用
または、頼りにする度合い



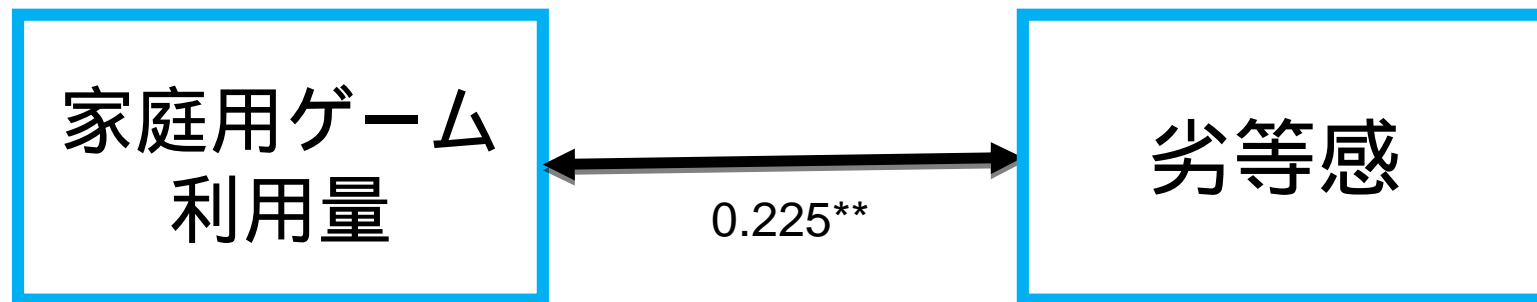
家庭用ゲーム利用量と依存性の相関モデル



数値は相関係数 有意水準:*** $p < 0.001$ ** $p < 0.01$ * $p < 0.05$

家庭用ゲーム機の利用量は、依存の心理と関係が見られた


家庭用ゲーム利用量と劣等感の相関モデル



数値は相関係数 有意水準:*** $p < 0.001$ ** $p < 0.01$ * $p < 0.05$

一般的なゲームユーザーのイメージである劣等感と、
家庭用ゲーム機の利用量に関係が見られた

クロス分析とは

 2つの質問項目を“クロス”して表(クロス表)を作成することにより、相互の関係を明らかにするための集計方法。

ex)男女別、恋人の有無

	はい	いいえ
男	10%	90%
女	80%	20%

キャラクターとの同一化や世界の疑似体験が楽しい

と、答えた人は…

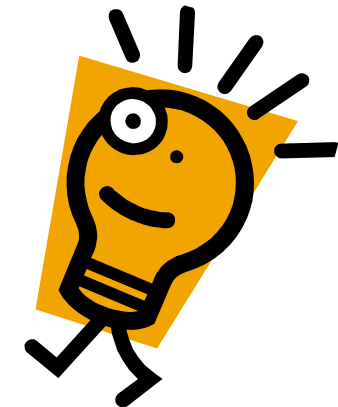
自分の外見や性格に
コンプレックスがある

友人や兄弟に対して
劣等感を抱いたことがある

このように答える割合が
高いということがわかった！！

つまり…

ゲームの利用と劣等感には
さまざまな面から関わりが見える！

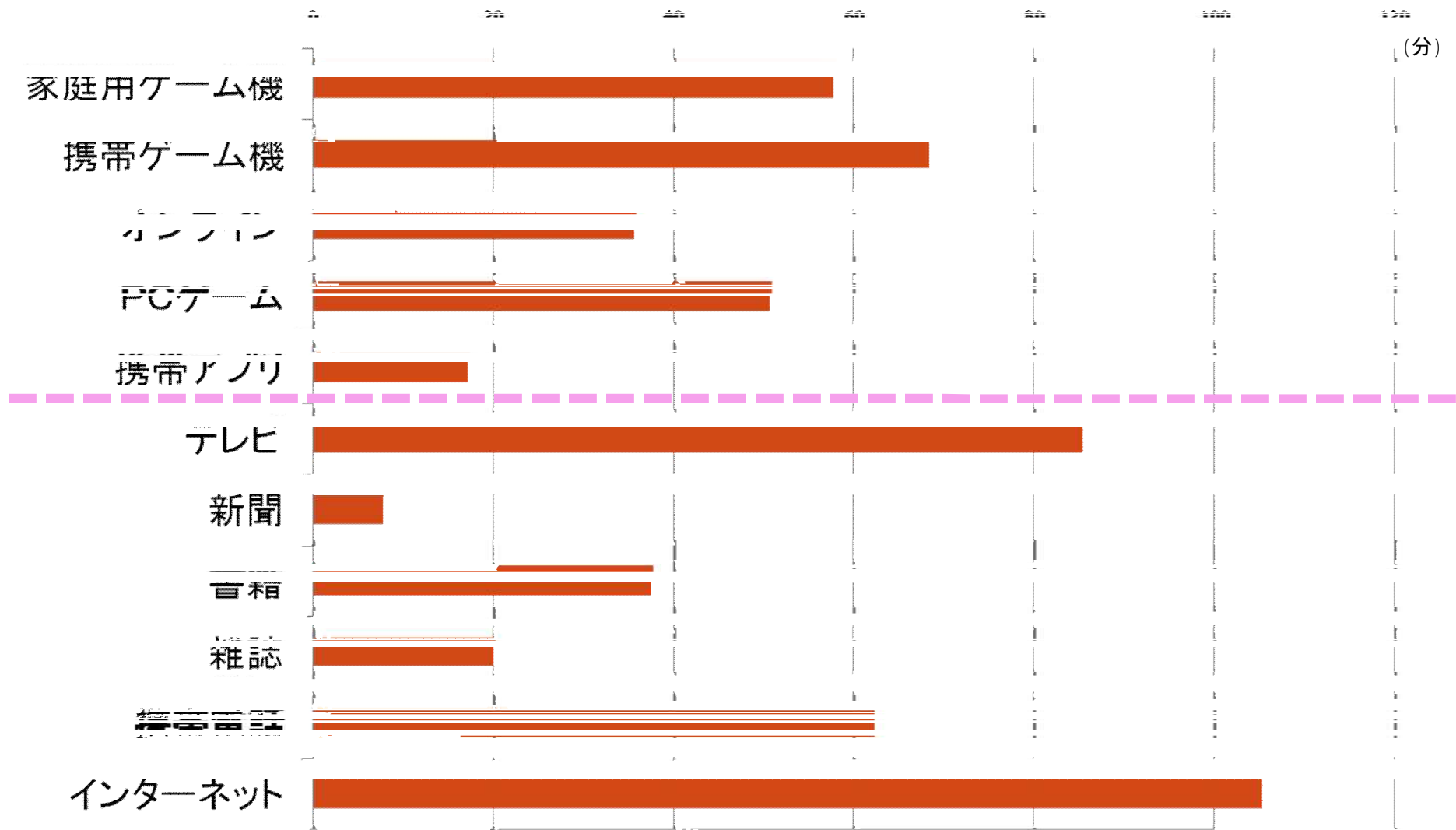


こんなこともわかりました！



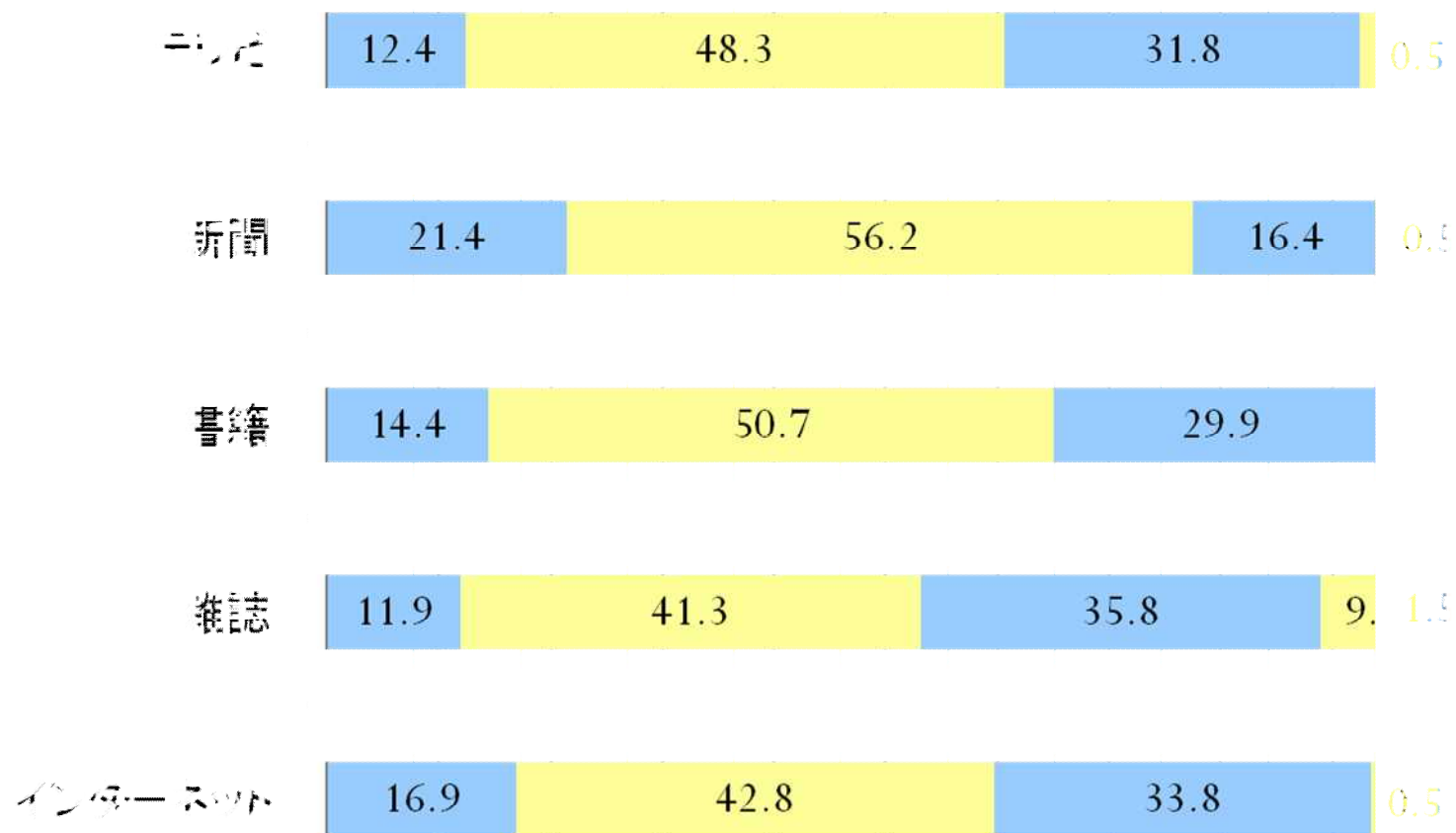
おっ！！発見！！

メディア別の利用時間

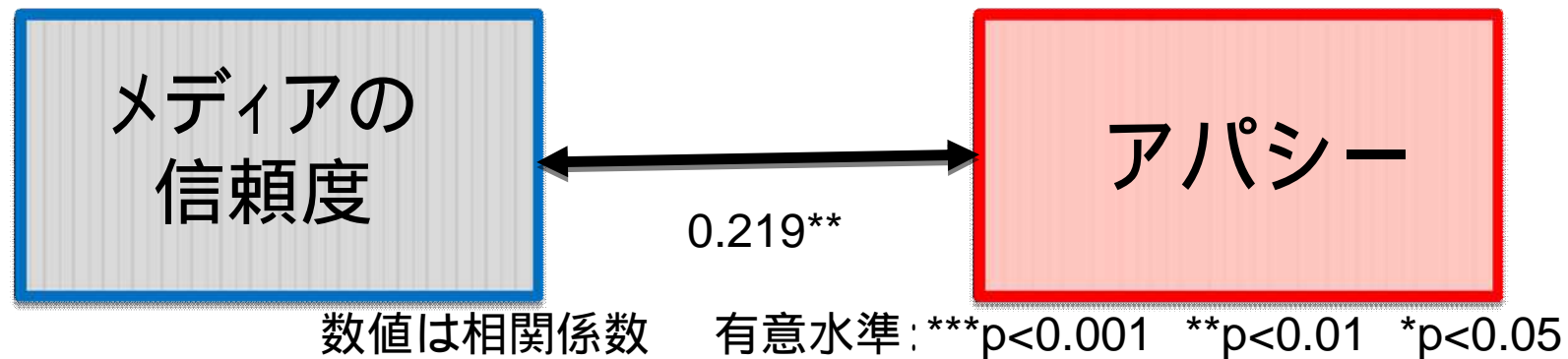


メディア別の信頼度

■ とても信頼できる ■ やや信頼できる ■ あまり信頼できない ■ 全く信頼できない ▲ 回答 (%)



メディア信頼度とアパシー相関モデル

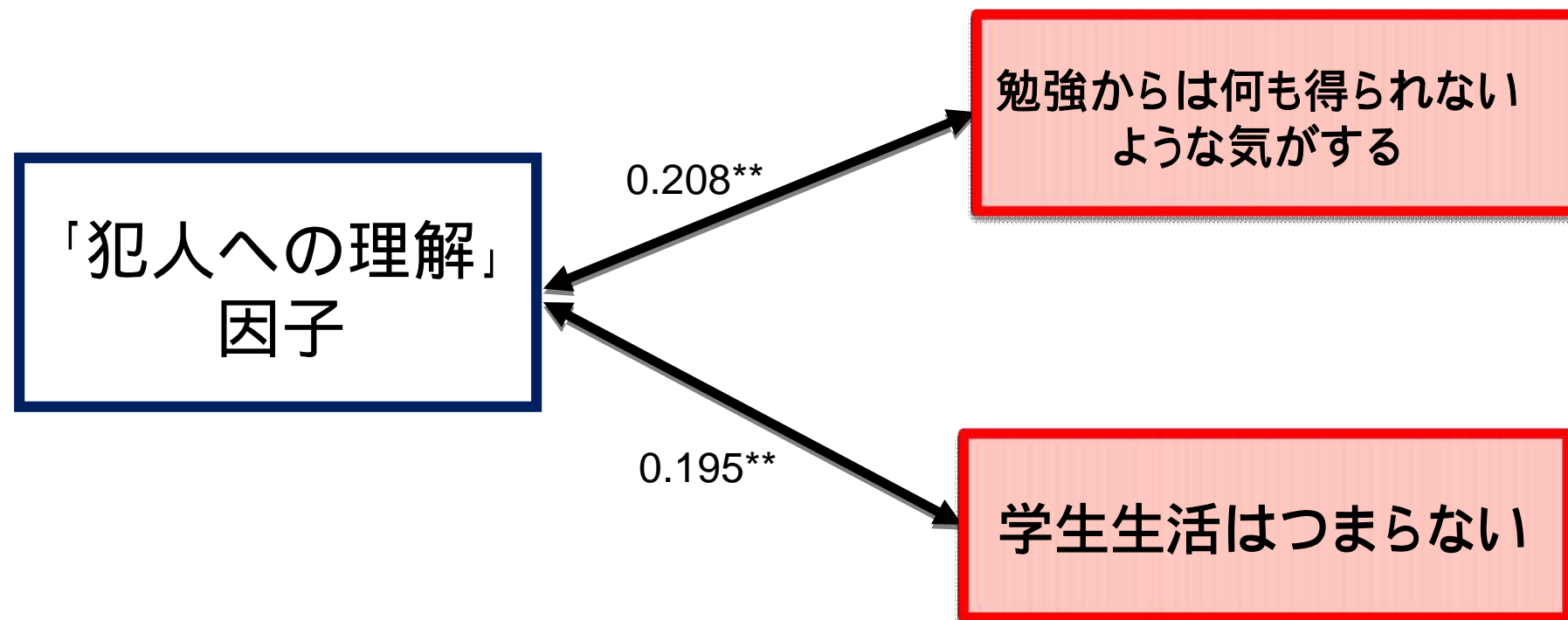


ゲームユーザーにありがちだと考えられるアパシーの傾向が、メディアを信頼している度合の高さと関係している！

犯罪事件のイメージの因子分析

	第1因子	第2因子	第3因子
ゲームは子供には悪い影響があると思う	0.572	批判的な見解	0.216
ゲーマーだからといってひとくくりされるのは心外だ	-0.457	-0.061	-0.216
報道や世間は騒ぎすぎだ	-0.107	-0.046	-0.017
犯人の気持ちもわかる気がする	0.30	犯人への理解	-0.115
きっかけがあったら自分もやりかねない	0.144	0.390	0.048
事件を起こすのは、もともと異常な人だ		もともと異常	0.622

「犯人への理解」因子とアパシーに関する質問項目の 相関モデル



数値は相関係数 有意水準:*** $p<0.001$ ** $p<0.01$ * $p<0.05$

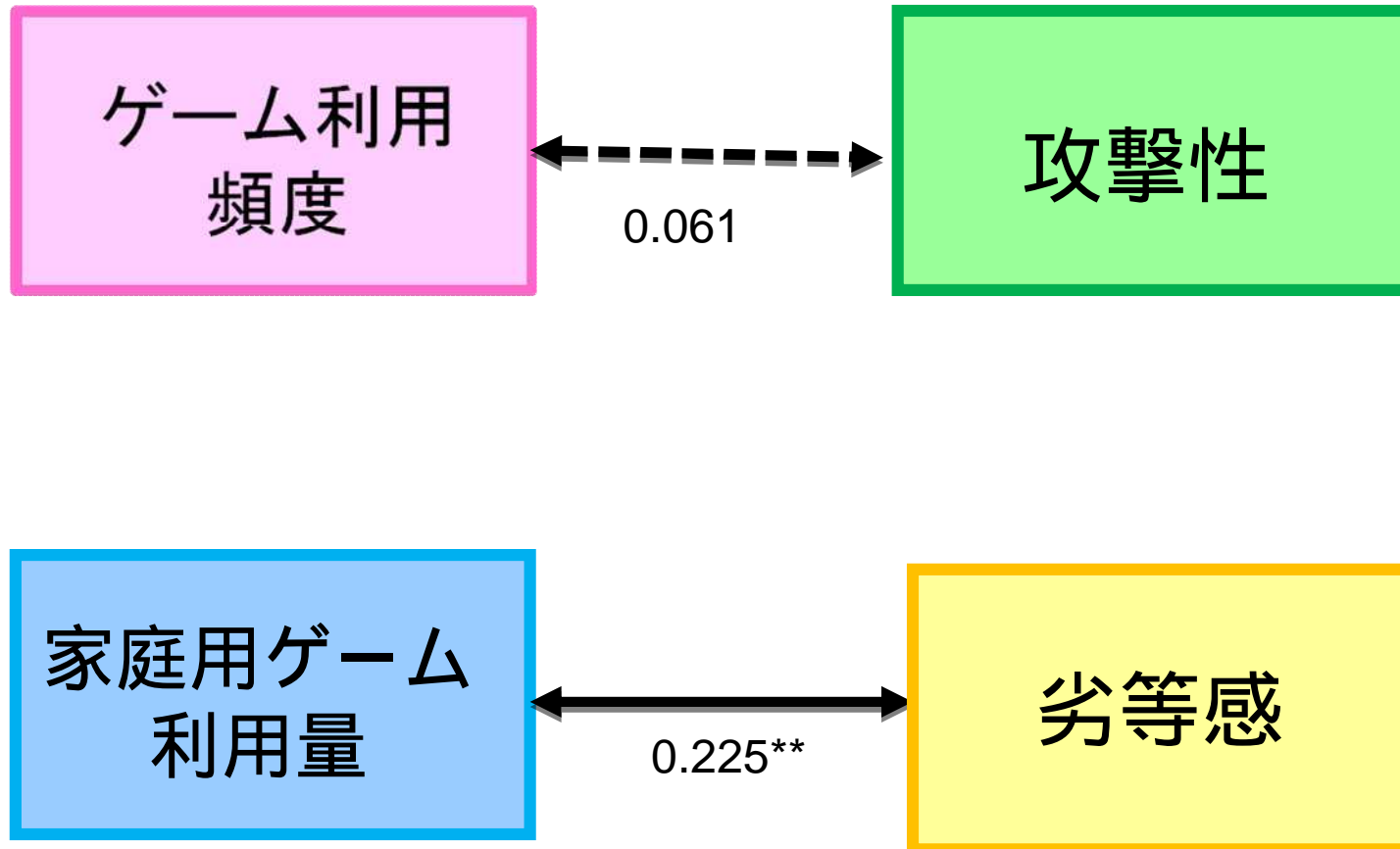
この2つの質問はアパシーの特徴
つまり、「アパシー傾向」は「犯人の理解」と関係している！

第3章

結果発表！！！！

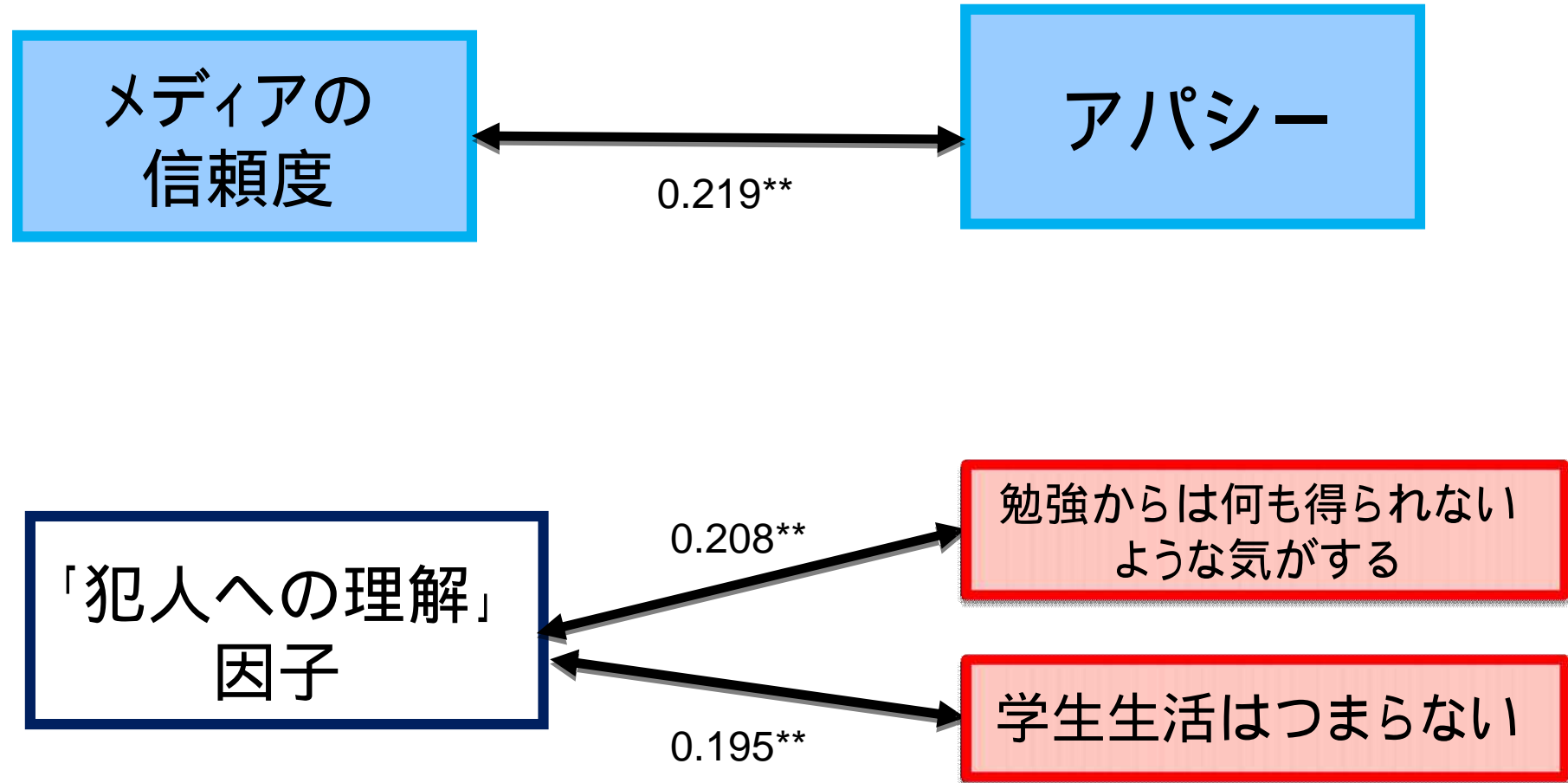


おさらい



数値は相関係数 有意水準:*** $p < 0.001$ ** $p < 0.01$ * $p < 0.05$

おさらい



数値は相関係数 有意水準:*** $p<0.001$ ** $p<0.01$ * $p<0.05$

これらを踏まえて・・・

メディアの
利用量
×
攻撃性



メディアの
信頼
×
アパシー



家庭用
ゲーム機
×
劣等感

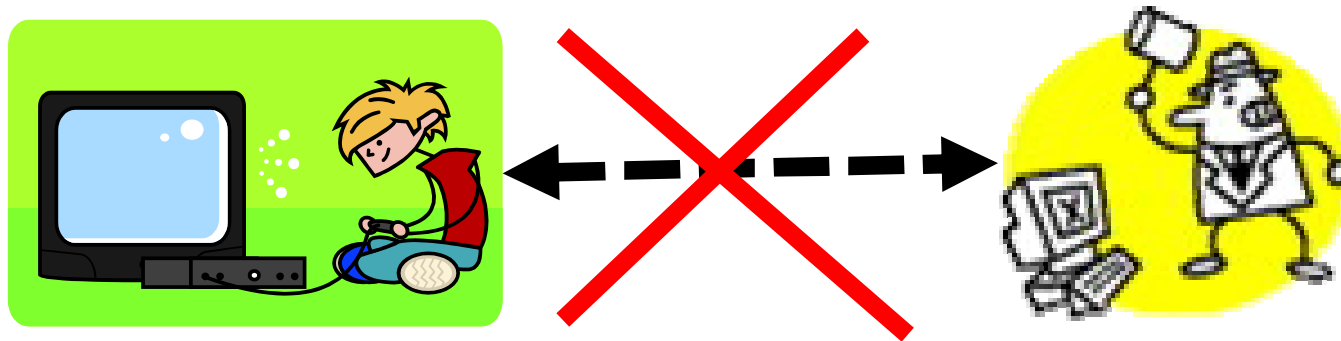


犯人への理解

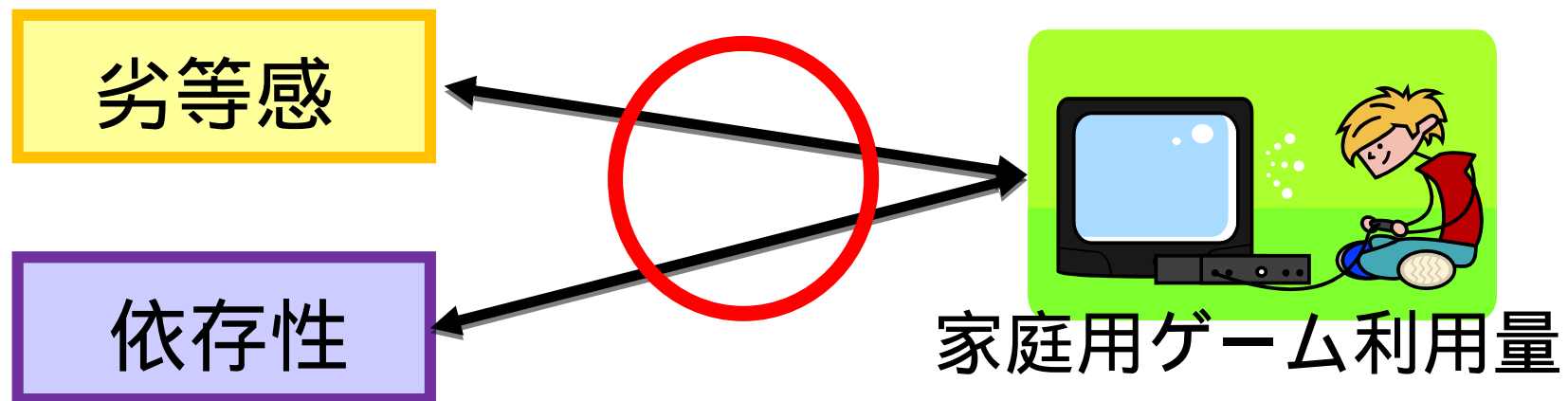
こんなことが
わかりました！！

考察


🖥️ 今回の調査では、ゲームの利用と攻撃性の関係は見られなかった




🖥️ 劣等感・依存などの傾向は、ゲームの利用と関係している




考察

 ゲーム以外のマスメディアも、ゲームの悪影響といわれるものや、ゲームユーザーのイメージ（アパシー・劣等感）と関係している

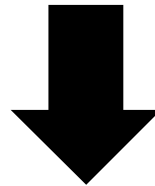


 アパシー傾向の高い人は、ゲームユーザーが起こした犯罪について、理解や共感を示す傾向がある

今回の研究を振り返って・・・

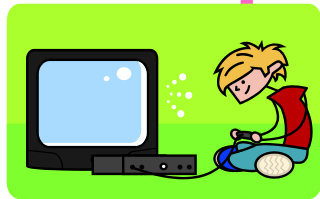
 「ゲーム利用と攻撃性」、「ゲーム利用とアパシー」には、
明らかな関係は見られなかった

 先行研究を踏まえて見ても、結果はさまざまであった



もともと明確な関係がない
可能性

一般的なイメージとして



ゲーム

=

悪影響



しかし...

私たちが持つイメージや、
メディアが報じるゲーム悪影響論は
確証のあるものではない

みなさんもゲームや
ゲームユーザーに対する
イメージを見直してみましょう！！

