

子どもとメディアに関する一考察

松本 祐也 (生涯スポーツ学科 学校スポーツコース)

指導教員 中藪 伸二

キーワード：メディア，小学生，影響

1. 緒言

20 世紀後半から 21 世紀にかけて、テレビ・ビデオ・テレビゲーム・パソコン・携帯など電子映像メディアが急速に普及し、それに伴って日本の子ども期の生活も大きく様変わりした。その結果、子どもたちの生物学的・身体的発達ばかりでなく、社会的発達・文化的発達にもこれまでなかった変化が起き始めている。そこで、子どもが家庭の中でどのようなメディアに関わっているのかやどのように向き合っていけばよいのかを考えていきたい。

そこで、本研究では、子どもたちが好きであろうゲームメディアを中心とした研究を進めた。現代の教育現場では、自我をコントロールできずに人を攻撃したり、いじめをしたりという事件が多発しているように感じる。この原因に深い関係があるものがゲームメディアと考え、本当に関係しているのかについて調べ、子どもたちのメディア接触時間との関係性について調べることを目的とする。

2. 研究方法

1) 質問調査

無記名記入式

2) 調査対象者

K 小学校 4 年生～6 年生 224 名

K 中学校 1 年生～3 年生 191 名

3. 結果と考察

メディアの接触時間が長い傾向にある子どもは、些細なことでイライラすると考えられる。このイライラを解消するために攻撃的ゲームに逃げてしまう傾向が高いと推察された。

攻撃的ゲームをする子どもたちは、現実で

も攻撃をする傾向が高く ($p<0.05$)、死んだ人も生き返ると認知している子どもたちが多く見られた ($p<0.01$)。ゲームをすることにより、子どもたちは、攻撃性や死生観など様々な影響を受けていると示唆された。

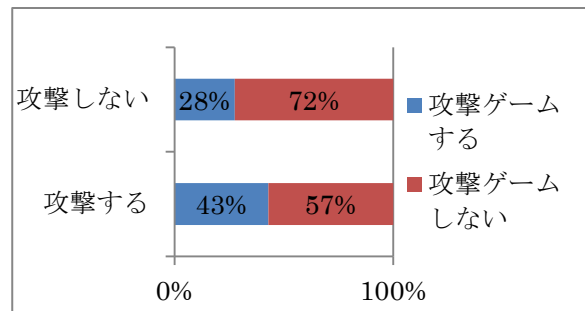


図 1. 攻撃と攻撃ゲーム

4. まとめ

本研究で、電子映像メディアの発達により、子どもたちは「メディア漬け」の生活を送っていることが明らかとなった。この「メディア漬け」の生活の中で、子どもたちは、攻撃性、死生観など様々な影響を受けていることが示唆され、少しずつ改善するために親や大人が変わっていく必要があると考えられた。

引用・参考文献
清川輝基・内海裕美 (2010) 子どもたちのために今なすべきこと「メディア漬け」で壊れる子どもたち。少年写真新聞社。

長崎県教育委員会 (2005) 児童生徒の「生と死」のイメージに関する意識調査。

<http://www.pref.nagasaki.jp/edu/gikai/contents/teirei/200501/isikityousa.pdf>

坂本章 (2004) 悪影響論争の真偽を問う！ テレビゲームと子どもの心 子どもたちは凶暴化していくのか？。メタモル出版。